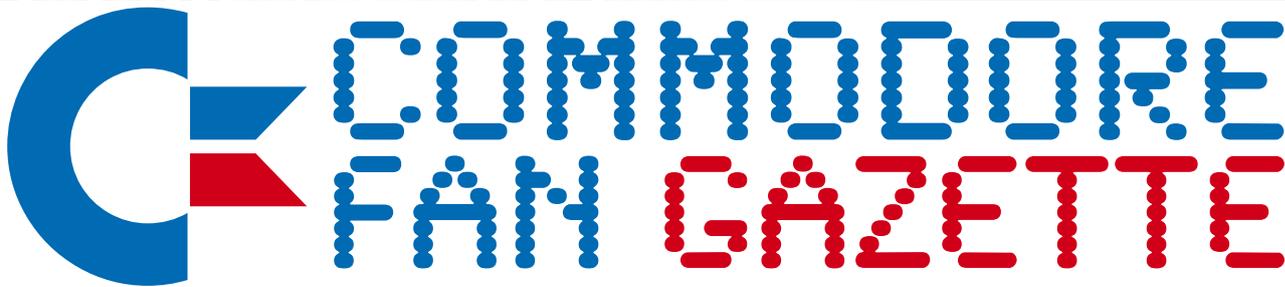
#
002
ITALIA
SETTEMBRE
2013
€ 0,00

UNOFFICIAL, NO PROFIT & FREE

COMMODORE FAN GAZETTE

NON BUTTARE IL TUO VECCHIO MAC!

USA GLI EMULATORI PER FARLO DIVENTARE UN COMMODORE 64 E TIENILO PER SEMPRE! PROVATI POWER64, FRODO E VICE PER MAC OS X SU MAC POWERPC.

VIVISEZIONIATO IL COMMODORE 64!

LO ABBIAMO APERTO, SMONTATO E SIAMO PRONTI PER PRESENTARVI COME FUNZIONA LA SCATOLA MAGICA CHE HA CAMBIATO LA STORIA DELL'UMANITÀ.

UNA MITRAGLIATA DI MEDAGLIE D'ORO!

BRUCE LEE: L'IRA DI CHAN CHE NON FINISCE MAI DI DIVERTIRE!
GUNS'N'GHOSTS: AFFRONTA IL SOVRANNATURALE CON IL TUO COMMODORE 64!
ELITE: LA MITICA SAGA SPAZIALE DELLA COMMODORE GENERATION.

Trucchi & Dritte sul sistema operativo **Commodore OS Vision**, la distro Linux Mint customizzata dalla **Commodore USA** e **installabile gratis su ogni PC**.

Continua il nostro tutorial per programmare con **Hollywood**, l'Amigoso linguaggio della **Airsoft Softwair** che compila **per tutti gli OS più diffusi**.

Quali sono **i 100 videogiochi più belli** mai realizzati per **Amiga 500**? Riportiamo la game-parade dei più votati secondo **www.lemonamiga.com**.

Collezionare Commodore: il catalogo completo di **tutti i videogiochi** pubblicati **su cartuccia** per **C=64** con indicazioni sulla rarità! (*seconda parte*).

SONO PIÙ DI 20 ANNI CHE ASPETTI UNA RIVISTA COSÌ: INDIPENDENTE, IRONICA, EVOLUTA E IRRIVERENTE COME QUELLE CHE TRATTAVANO DI VIDEOGIOCHI NEGLI ANNI D'ORO TRA GLI 8 E 16 BIT. QUELLE RIVISTE, IN REALTÀ, PIACEVANO A TUTTI, SPARIRONO PERCHÉ CAMBIARONO LE REGOLE DELL'EDITORIA E ORMAI DA ANNI SI DICE CHE NON POTRÀ MAI PIÙ USCIRE NIENTE DI SIMILE. NOI PERÒ ABBIAMO PENSATO CHE UN MODO FORSE C'È: OCCORRE CHE LA RIVISTA NON SIA PIÙ UNA VERA RIVISTA, MA UN PROGETTO ESTRANEO A QUALSIVOGLIA CATEGORIA ISTITUZIONALIZZATA. ECCO QUA IL NUMERO 2!

C=FG N.1 ERRATA CORRIGE:

- *In basso a destra dello schemone a pag. 6 e 7 veniva maldestramente riportato "COMMODORE OS FUSION (Linux Mint 13)" tra gli OS per i computer C= a 64 bit. C=OS Fusion però non è uscito per via della chiusura della Commodore USA. In questo numero lo schemone è stato corretto inserendo Ubuntu che fu distribuito per alcuni mesi come sistema operativo del Commodore 64x prima dell'uscita del C=OS Vision.*
- *Nella brevissima descrizione del sistema operativo AmigaOS 4.x, a pag. 13, la frase "... pressoché nullo nella 3D grafica..." non è precisa in quanto il sistema operativo ha accesso all'accelerazione grafica 3D delle schede video pci Ati Radeon 9000/9200 tramite lo standard API Warp3D rilasciato in versione stabile nel 2007 e il wrapper MiniGl che è un'implementazione ridotta delle librerie OpenGL.*
- *Nell'articolo su Jack Tramiel a pag. 95, c'è un refuso nella frase: "... In seguito lo comprò l'Atari..." Quel "lo" non doveva esserci, difatti fu Zio Jack a comprarsi l'Atari e non viceversa come sembrerebbe dalla frase riportata.*

Se trovate eventuali errori su C=FG vi preghiamo di scriverci dalla pagina http://www.commodorefangazette.com/scrivi.php
Grazie per le vostre segnalazioni!

INDICE

Commodore Fan Gazette online:

- http://www.commodorefangazette.com
- https://www.facebook.com/CommodoreFanGazette
- http://www.youtube.com/user/CommodoreFanGazette

CREDITS:

Commodore Fan Gazette è un progetto creativo no profit della comunità online "Non Solo Amiga" (NSA).
L'idea di realizzare C=FG è nata tra i dibattiti di un gruppo di utenti del forum di www.nonsoloamiga.com.
In seguito abbiamo cercato di organizzarci e di distribuirci il lavoro in base alle singole competenze di ciascuno, suddividendoci quindi in tre redazioni autonome, dalle diversissime attitudini e interamente composte da volontari di ogni età, appassionati e competenti. Questa strana rivista che stai leggendo è opera loro.

REDAZIONE-I001 > ArcadeHeart, limbaccio, lucommodore, TheKaneB

REDAZIONE-I002 > Amig4be, AmigaCori, paolone, Z80Fan, Gabriele "TheBigShow" Nick

REDAZIONE-I003 > Allanon, Divina, Grendizer, Rebraist

Direzione artistica > lucommodore
Illustratore > limbaccio
Web work> Z80Fan, TheKaneB
Videoclip & social network > Amig4be
Assistente alle redazioni > cdimauro
Consulente linguistico > Mamiya

CONTATTI:

Per comunicare o collaborare alla realizzazione di C=FG, potete contattare direttamente ciascun redattore attraverso il forum di NSA all'indirizzo www.nonsoloamiga.com

C=FG N.2 È DEDICATO A:

Jay Glen Miner (1932 - 1994) Padre di Amiga

Informatico e progettista di circuiti integrati, si è rivelato fondamentale per la storia Commodore, ancora prima di farne parte. Il progetto Lorraine della Hi-Toro, fondata da Miner e divenuto infine una leggendaria realtà commerciale grazie a C=, avrebbe influenzato pesantemente sia l'industria tecnologica, sia ognuno di noi che ancora oggi ricordiamo la splendida macchina da gioco, e personal computer, frutto del suo ingegno. Egli morì nel 1994 alcuni mesi dopo la chiusura di Commodore, della quale era ormai un semplice consulente. Non ebbe così modo di vedere l'alba di una nuova era che ereditò ed ampliò molte delle sue intuizioni.

COMMODORE E

8 bit

- COMMODORE PET
- COMMODORE VIC-20
- COMMODORE MAX
- COMMODORE 64
- COMMODORE 64C
- COMMODORE 64G
- COMMODORE SX-64
- COMMODORE 128
- COMMODORE C16
- COMMODORE +4
- COMMODORE 64 GS

- *EMULATORI SW:*
  - VICE (Linux, Windows, MacOSX)
  - FRODO (Linux, Windows)
  - POWER64 (MacOS 9, MacOSX per CPU PowerPC)
- *EMULATORI HW:*
  - C=64 DTV
- *SISTEMI OPERATIVI:*
  - *GEOS*

NOTA:
PER OVVIE RAGIONI, NELLA PRESENTE LISTA NON VENGONO INSERITI GLI INNUMEREVOLI COMPUTER, COMPONENTI HARDWARE, VARIE ESPANSIONI NON COMMODORE DEDICATI ALL'UTILIZZO DEI SISTEMI OPERATIVI AMIGA OS-LIKE.
IN GENERALE:
- ***AMIGAOS 4.1*** *SI INSTALLA SU HARDWARE "AMIGAONE" CON PROCESSORE POWERPC*
- ***AROS*** *SI INSTALLA SU COMUNI PC CON PROCESSORE X86*
- ***MORPHOS*** *SI INSTALLA SU HARDWARE VINTAGE DI MARCA APPLE CON PROCESSORE POWERPC*

- COMMODORE PC-50
- COMMODORE PC-60
- COMMODORE 64: WEB.IT

- COMMODORE AMIGA 1200
- COMMODORE AMIGA 1200
- COMMODORE AMIGA CD32
- COMMODORE AMIGA 3000
- COMMODORE AMIGA 3000UX
- COMMODORE AMIGA 3000T
- COMMODORE AMIGA 4000/o30
- COMMODORE AMIGA 4000/o40

- AMIGA 4000T (68040)
- AMIGA 4000T (68060)
- C= GAMING MACHINE
- *SISTEMI OPERATIVI PER AMIGA:*
  - *WORKBENCH + KICKSTART*
- *SISTEMI OPERATIVI AMIGA OS-like:*
  - *AMIGAOS ≥ 3.5*
  - *AROS*
  - *MORPHOS*
- *SISTEMI OPERATIVI:*
  - *WINDOWS (versioni per 32 bit)*

32 bit

I SUOI DERIVATI

16 bit

- COMMODORE PC-1
- COMMODORE PC-5
- COMMODORE PC-10
- COMMODORE PC-20
- COMMODORE COLT
- COMMODORE PC-30
- COMMODORE PC-40

- COMMODORE AMIGA 1000
- COMMODORE AMIGA 500
- COMMODORE AMIGA 2000
- COMMODORE AMIGA 2500
- COMMODORE AMIGA 2500UX
- COMMODORE AMIGA 1500
- COMMODORE AMIGA 600
- COMMODORE AMIGA 500 Plus
- COMMODORE CDTV

- *EMULATORI SW:*
  - WinUAE (Windows)
  - .E-UAE (MacOSX per CPU PowerPC)
  - UAE (Linux)
- *EMULATORI HW:*
  - MINIMIG
- *SISTEMI OPERATIVI AMIGA:*
  - *WORKBENCH + KICKSTART*
  - *AROS 68K*

LEGENDA CROMATICA:

- *PRODUZIONI UFFICIALI COMMODORE*
- *PRODUZIONI NON COMMODORE*
- *EMULAZIONE HARDWARE*
- *EMULAZIONE SOFTWARE (OS)*

NOTA:

IL COMMODORE 64: WEB.IT VENNE COMMERCIALIZZATO DA ESCOM CON WINDOWS 3.1 E MS-DOS V7.
ALCUNI TRA I PRIMI MODELLI DI VIC-SLIM E COMMODORE 64X SONO STATI COMMERCIALIZZATI CON UBUNTU COME SISTEMA OPERATIVO.
IL COMMODORE PHOENIX FU COMMERCIALIZZATO CON MICROSOFT WINDOWS 7, VISTA, O XP, A SCELTA DEL CLIENTE.

- COMMODORE PHOENIX

- COMMODORE 64X
- COMMODORE VIC-SLIM
- COMMODORE VIC-MINI
- COMMODORE AMIGA MINI
- COMMODORE AMIGA MIO

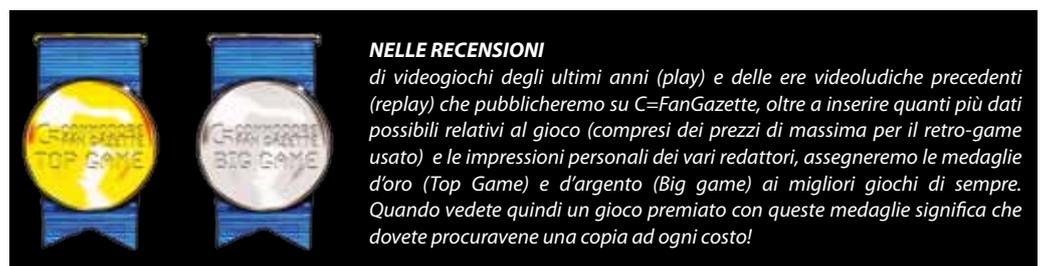
- *SISTEMI OPERATIVI:*
  - *COMMODORE OS VISION (Linux Mint 10)*
  - *UBUNTU (versione per 64 bit)*

64 bit

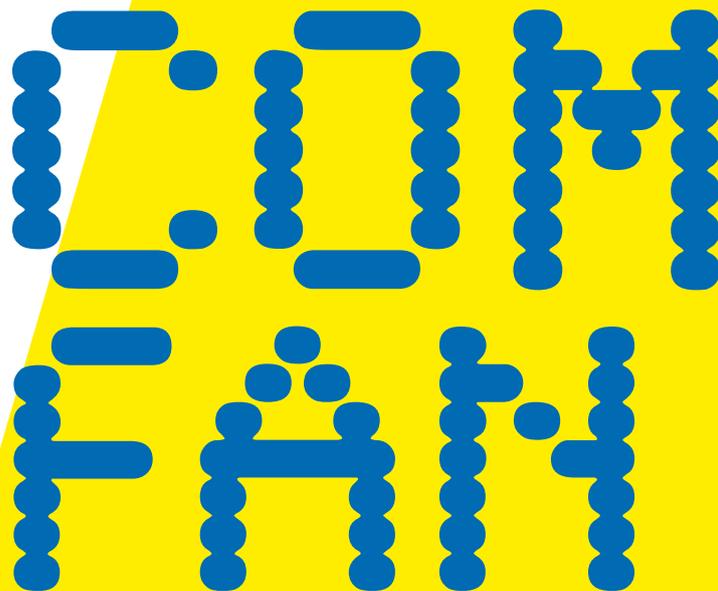
DISCLAIMER

Commodore Fan Gazette è un ***Progetto Creativo di NSA*** *(www.nonsoloamiga.com), la comunità creativa online (tutta italiana) dedicata a tecnologia, informatica e robotica, secondo filosofie legate alla cybercultura.*
È stato scelto di collocare C=FanGazette al di fuori di qualsiasi circuito commerciale o registrazione istituzionale, affinchè la fanzine rimanga sempre libera da qualsiasi tipo di censura o manipolazione.
C=FanGazette si autosostiene solo ed esclusivamente grazie all'entusiasmo ed al lavoro volontario dei suoi redattori, dei suoi lettori e di tutti coloro che sostengono il progetto con donazioni di:
- materiale elettronico e retrocomputer;
- testi e dattiloscritti inerenti agli argomenti trattati;
- donazioni in denaro.
Tutto ciò che "arriva" viene totalmente re-investito nel progetto C=FG.
C=FG è infatti rigorosamente no-profit, è un progetto libero e non ufficiale che da tutte le sue redazioni ci si augura possa rappresentare un importante passo in avanti verso l'auspicata riunione di tutto ciò che sia rappresentativo della Commodore Generation, intesa come comunità estesa, portabandiera di un concetto di cybercultura e di uso del Personal Computer massimamente creativo, ludico e produttivo.
Siamo convinti che le realtà legate alla Commodore ed alle sue derivazioni di ieri, oggi e domani abbiano un valore enorme. C=FanGazette porta con se questo valore e aiuterà a comprenderlo ed apprezzarlo nella sua sfaccettata eclletticità.

EDITORIALE

Come avrete capito dalle 100 pagine di CFG n°1, il crollo della Commodore International nel lontano 1994 non ha impedito la prosecuzione di un importante universo informatico costituito principalmente da pura passione.
Difficile stabilire quanti articoli e recensioni saranno necessari per illustrare in modo degno questo complesso cosmo, la cui mappa globale verrà pubblicata ed eventualmente aggiornata a ogni uscita. L'ambizione è quella di portare Commodore Fan Gazette ad essere la rivista italiana di riferimento per tutte le principali novità riguardanti gli storici prodotti Commodore, inclusi quelli che in qualche modo ne reinterpretano la filosofia in chiave moderna.
Ciò ci porterà anche a sconfinare in un territorio lontano dal retrocomputing, in modo da poter verificare quanto dell'incredibile era-Commodore influenzi ancora l'attuale dimensione informatica.
In questo periodo di netta contrazione nel mercato del personal computer e serrato scontro nell'ambito dei device portatili, è ancora possibile vedere germogliare molti di quei semi sotterrati negli anni '80 e 90.
Ed è così che nascono remake o reboot delle storiche icone videoludiche d'annata oppure che molti dei diritti e proprietà intellettuali del parco giochi Amiga appartengono ora ad un unico soggetto, la neonata A.G.I. (Amiga Games Inc), la quale pare abbia stretto accordi per distribuire 500 gioielli della softeca Amiga su piattaforma Android e Windows a partire dalle festività natalizie.
Benché poco propensi a dare eccessivo credito ad annunci più o meno eclatanti, non avremo timore di andare a provare su strada qualsiasi cosa dovesse saltar fuori da eventuali operazioni commerciali fondate sul patrimonio lasciato in eredità dall'era C=, proponendo a voi lettori le nostre impressioni e giudizi.
Ma non temete, questa è solo la frontiera del nostro amato universo commodoriano, il nucleo resta indubbiamente la supermassiva scena C=64 che stupisce mese dopo mese con delle produzioni di altissimo livello, mentre a seguire troviamo l'immensa portata seminale della storia Amiga che alimenta pure l'evoluzione lenta, ma costante, dei sistemi operativi Amiga o.s. like.
Infine, tengo a ribadire che la rivista, oltre ad essere indipendente e libera, resta aperta a collaborazioni e contributi da parte di chiunque condivida la nostra voglia di guardare avanti e tenere alta la bandiera di un modo forse antico, ma certamente vivo, di divertirsi con qualsiasi tipo di dispositivo informatico, a partire proprio dagli originali home e personal computer della grande C=.
Noi vogliamo prendere per mano quella parte di voi rimasta al passato e riportarla al futuro, tramite la follia moderna di una nuova rivista Commodore.
[Amig4be]

NELLE RECENSIONI
di videogiochi degli ultimi anni (play) e delle ere videoludiche precedenti (replay) che pubblicheremo su C=FanGazette, oltre a inserire quanti più dati possibili relativi al gioco (compresi dei prezzi di massima per il retro-game usato) e le impressioni personali dei vari redattori, assegneremo le medaglie d'oro (Top Game) e d'argento (Big game) ai migliori giochi di sempre. Quando vedete quindi un gioco premiato con queste medaglie significa che dovete procuravene una copia ad ogni costo!

think right

READY...

Impossibile pubblicare il secondo numero di Commodore Fan Gazette, senza ripensare all'emozione provata al lancio del primo numero e all'incredibile entusiasmo con il quale questo progetto è stato accolto da tutti voi. Ottimo anche il riscontro numerico fornito dagli strumenti social e dal canale youtube, mentre i nostri redattori più dentro alla faccenda tecnica stanno ultimando l'implementazione di un modernissimo pallottoliere progettato in basic V2 al fine di calcolare, non prima del 2014, la reale portata del numero dei download della rivista... il tutto, neanche a dirlo, con un margine di errore pressoché trascurabile.

Dunque, cosa possiamo dedurre dall'altissimo numero di feedback ricevuti insieme a gioia e sincera commozione?

Sicuramente che si sentiva la mancanza di una pubblicazione del genere, così come molti di noi hanno nostalgia di tanti ricordi d'infanzia e adolescenza.

In più credo sia stata apprezzata l'idea di voler riunificare il variegato mondo delle "reliquie" Commodore, all'interno della grande passione attualmente orientata al retrogaming e al retrocomputing che ovviamente vede il marchio Commodore tra i più importanti interpreti degli anni '80 e '90.

Le nostre intenzioni sono anche quelle di spronare le parti più zoppicanti del C=Universo, come la scena Amiga (particolarmente viva nella sola demoscene), in modo che il mitico 16 bit Commodore possa tornare a essere il meraviglioso fratello maggiore del C=64 e non restare uno sbiadito ricordo seppellito dall'eterno rimpianto di un'esistenza prematuramente interrotta.

Sarebbe bello che si tornasse a parlare in modo puntuale anche di Commodore Amiga con la produzione di nuovi giochi capaci di riattivare il suo meraviglioso chipset, ciò indipendentemente dall'intrigante realtà dei sistemi operativi di nicchia: Aros, Morphos 3.x, AmigaOS 4.x che "eppur si muovono".

Le modalità per collaborare e sostenere CFG in questo progetto sono illustrate nel nostro sito, non dimenticate di andare a dare un'occhiata.

Come i più impazienti di voi avranno notato, sono trascorsi circa tre mesi dalla pubblicazione

RETURN !

del primo numero, lasciate dunque vibrare le note di Vivaldi nella vostra testa e realizzerete che nella prima fase della sua esistenza (si spera molto lunga) CFG uscirà a cadenza stagionale. Se non erro, dopo l'estate abbiamo l'autunno, cosa che fisserà il prossimo appuntamento a una favolosa uscita Natalizia!

Se i tre mesi di attesa dovessero sembrarvi troppi, potrete sempre interagire con noi sulla pagina ufficiale facebook e partecipare a molte delle discussioni sul tema Commodore ed Amiga che riempiono il forum di nonsoloamiga.com...

Senza dimenticare la nostra posta che vi invitiamo a bombardare scrivendo tutto il meglio e tutto il peggio che la vostra mente è in grado di partorire.

E se ciò ancora non vi fosse di consolazione, allora non mi resta che anticiparvi che tra un numero e l'altro di CFG potrebbe esserci lo spazio per qualche bella sorpresa; un indizio (anche grosso) si trova proprio tra le pagine di questo Commodore Fan Gazzette n°2. Buona lettura!

[Amig4be]

Immagine: MEGA APOCALYPSE (1987) cover artwork per Commodore 64

TIPS & TRICKS

Dopo il corposo articolo su Commodore Fan Gazette n.1, concludiamo il nostro viaggio alla scoperta del Commodore OS Vision con alcuni trucchetti e semplici "dritte" per farlo rendere al meglio possibile!

T&T #1:
DRIVER AMD/ATI - NVIDIA

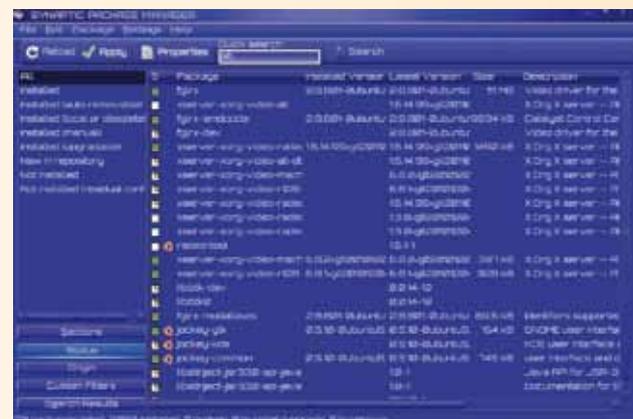
Un problema che nella minoranza dei casi può verificarsi all'installazione del C=OS è il non ottenere l'accelerazione grafica della GPU, e con essa, anche gli effetti grafici del desktop.
Per i possessori di schede grafiche Nvidia, sia recenti che vecchie, la procedura è la stessa, una volta avviato il C=OS.

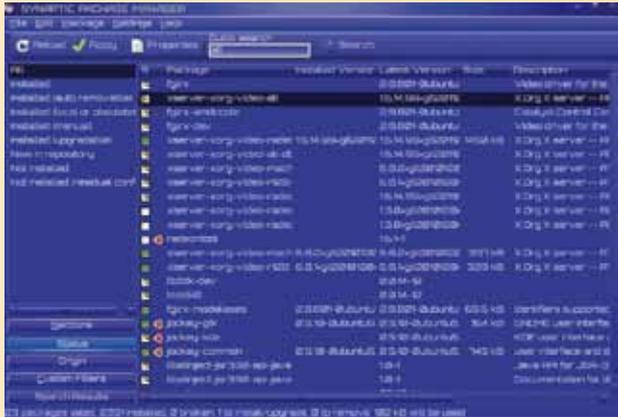
Metodo 1: Installare tramite PPA
Aprire il terminale e digitare:
sudo apt-add-repository ppa:ubuntu-x-swat/x-updates
sudo apt-get update
sudo apt-get install nvidia-current
(se avete il C=OS localizzato in italiano, alle domande s/n che appariranno nel terminale potrebbe essere necessario rispondere in modo affermativo con "*y*")

Metodo 2: Installazione manuale
Scaricare driver qui: *http://www.nvidia.it/Download/index.aspx*
copiare il driver nvidia scaricato in */home/nomeutente* (cartella "Home di nomeutente" nel desktop) rinominandolo in *nvidia.run*, quindi:
1) premere *ctr+alt+f1*
2) effettuare il login nella nuova schermata nera che apparirà
3) digitare: *sudo /etc/init.d/gdm stop*
4) digitare: *sudo sh nvidia.run* (raggiungere eventualmente la directory home con: *cd nomeutente/home* e con il comando *dir* controllare la presenza di *nvidia.run*)
dare ok a tutte le richieste e infine:
5) digitare *sudo /etc/init.d/gdm start*
Ed ecco i driver in funzione, quindi riavviare per sicurezza.

Per i possessori di schede grafiche AMD/ATI abbastanza recenti tutto dovrebbe filare liscio sin dall'installazione del C=OS; se così non fosse si può provare a eseguire questi 3 semplici comandi (uno dopo l'altro) dal terminale del C=OS:
sudo add-apt-repository ppa:ubuntu-x-swat/x-updates
sudo apt-get update
sudo apt-get install fglrx

Per i possessori di schede grafiche ATI più vecchie e quindi non supportate dalla versione recente dei driver Fglrx, è possibile scaricare i driver Catalyst in forma di file *ati.run* dal sito AMD, scegliendo il modello della propria vga e ovviamente Linux 64 bit come OS, e rifarsi magari a qualche guida Ubuntu/Mint per l'installazione (o provare a replicare quanto qui sopra esposto per il driver Nvidia, con l'esecuzione dello stesso comando *sudo sh* ma con un'aggiunta; ad esempio rinominato il driver scaricato in *ati.run* eseguire nel terminale questo comando:
sudo sh ati.run --buildpkg Ubuntu/jaunty e attendere il tempo necessario).

E' possibile utilizzare anche i driver *Xorg Radeon*, comodamente dal Gestore Pacchetti (Synaptic).
Avviare il gestore pacchetti e inserire Ati nella casella di ricerca:

Disinstallare, se presente, il driver fglrx (cliccando il tasto destro su di esso, segnarlo come da disinstallare, e infine cliccare Applica)

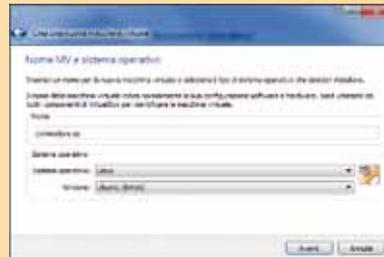
e dopo ciò installare analogamente il pacchetto *xserver-xorg-video-ati* indicato nella seguente immagine:

Infine, riavviare il C=OS e godersi l'accelerazione grafica.

T&T #2: C=OS IN VIRTUALBOX

Ecco un'ottima soluzione per chi non volesse installare il C=OS in una partizione ad esso dedicata, vuoi per inesperienza o per pigrizia.

Tramite VirtualBox è possibile utilizzare il C=OS tranquillamente (con tutti i suoi effetti grafici e funzionalità) direttamente dal vostro sistema operativo come un qualunque altro programma già installato e quindi infine anche con la possibilità di eliminare il tutto senza problemi. Chiaramente, più il vostro computer sarà recente e potente, migliore sarà l'esecuzione del C=OS in VirtualBox.

Scaricate VirtualBox per il vostro sistema operativo, installatelo e lanciatelo. Il software si presenterà in italiano con un aspetto molto semplice e intuitivo nonché ricco di suggerimenti su come procedere, ma comunque consiglio di seguire passo passo le seguenti istruzioni:

Ecco il vostro VirtualBox

Inserite un nome a vostro piacimento e sotto selezionate Ubuntu 64bit (operazione puramente indicativa)

Cliccare Avanti

Cliccare Avanti

Avanti...

scegliere dimensione fissa

Almeno 10Gbyte

Creare!

A questo punto la macchina virtuale che avete creato sarà pronta nella lista del menu principale e dovrete semplicemente cliccare avvia, poi seguire le successive istruzioni e, possibilmente, leggere anche i vari messaggi che virtualbox visualizzerà in merito al comportamento di mouse e tastiera nella finestra di esecuzione; infine, quando verrà chiesto quale cd intendete utilizzare, selezionate o l'immagine del C=OS che avete scaricato oppure l'unità ottica fisica dove inserire il dvd masterizzato del C=OS.

Fatto ciò procedete tranquillamente con l'installazione del sistema operativo Commodore scegliendo l'opzione usa intero disco (cioè il file di tot giga che avete creato... non il disco reale! Quindi nessun pericolo).

Se in questa fase l'installer del C=OS dovesse crashare: spegnere la macchina virtuale, riavviarla e, quando verrà stabilita la connessione a internet, prima disconnettersi e solo dopo procedere all'installazione.

Conclusa l'installazione, potete anche spegnere o resettare la macchina virtuale, e se essa al riavvio caricasse nuovamente l'immagine del C=OS, nel menù del dvd selezionate stavolta boot HD e, in seguito, nelle opzioni di virtualbox, avrete modo di espellere il dvd virtuale (mentre se avete usato il dvd masterizzato basterà espellerlo manualmente).

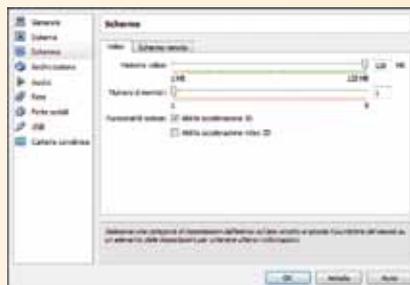
Avviando il C=OS appena installato esso apparirà nella finestra senza nessun effetto grafico; per averli bisognerà seguire quest'ultima semplice procedura.

Per primissima cosa effettuate gli aggiornamenti del C=OS (è molto importante), *system-->administration-->update manager...* attendete che si completi la lista degli aggiornamenti disponibili, cliccate "install" update e quindi riavviate.

Al riavvio procedete come nelle seguenti immagini:

nella finestra di esecuzione della macchina virtuale di VirtualBox scegliete dal menu dispositivi Installa "Guest Additions", e sul desktop del C=OS apparirà l'icona di un Cd e relativo autorun, cliccate "ok" e successivamente "run"

questo sarà il risultato...

A questo punto spegnete la macchina virtuale del C=OS e sarà necessario modificare un'opzione grafica in Virtual box (raggiungibile da file-->impostazioni e schermo):

Regolate la memoria video al massimo, spuntate "abilita accelerazione 3D", e quindi OK.

Avviate ora il vostro C=OS ed esso riapparirà in tutto il suo splendore, potrete anche con le opzioni della finestra di VirtualBox andare a tutto schermo (ctrl destro + f) o anche usare altri metodi di visualizzazione.

A tutto schermo sarà possibile impostare la risoluzione del C=OS come quella massima nativa del vostro monitor.

T&T #3: WORKBENCH X

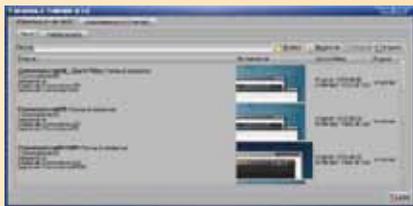
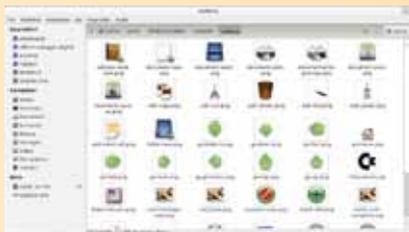
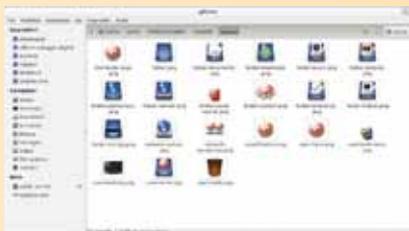
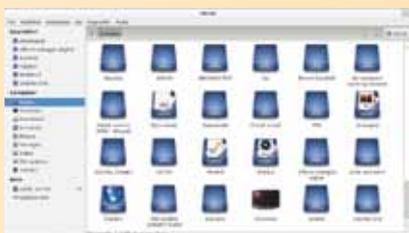
Il look del Commodore OS si è fin'ora contraddistinto per l'uso di colori forti e accesi, con una massiccia presenza di effetti grafici Compiz Emerald, questa scelta rivelatasi ottima come supporto per il Commodore 64x è stata affiancata dall'ultimo update da due diverse alternative, una per la linea Vic e l'altra per Amiga, quest'ultima non ancora definitiva.

Ecco un modo per ottenere un desktop dal sapore fortemente Amiga New Generation, denominata Wb-X.

Per prima cosa scaricare il pacchetto contenente il nuovo tema Emerald e alcune immagini ed icone:

http://komodus64.wrzuta.pl/plik/0ThWdZ2IKBX/workbenchx

oppure dal menù *Sistema-->Commodore Extras-->Select Commodore OS Vision Theme* selezionate *Amiga Silver Theme*.

In seguito al riavvio del C=OS dal menu *Sistema-->Preferenze-->Desktop* selezionate *Windows Borders* (emerald). Da Import caricate il tema emerald presente nel pacchetto che avrete già scaricato e decompresso.

A questo punto potete selezionare uno tra i vari sfondi desktop presenti nel C=OS e che si abbini cromaticamente alle nuove finestre strettamente ispirate al Workbench di Amiga.
Infine, nel pacchetto scaricato sono incluse anche le icone per la Cartella Home di NomeUtente, Ram Disk e Computer (la ram Disk è una cartella sita in */tmp* ed è ridimensionabile dal menù *Commodore Extras*; dovete semplicemente creare un collegamenteo e trascinarlo sul desktop).
Per cambiare le icone con quelle scaricate, basta cliccare su di esse con il tasto destro e, in seguito, sull'immagine dell'icona che apparità nelle Proprietà.
Qualora le icone selezionate diventassero nere, risultando difficilmente visibili in uno sfondo scuro, basterà cliccare con il tasto destro del mouse sul desktop -->*cambia sfondo scrivania -->scheda tema-->personalizza -->scheda colori -->elementi selezionati* (passare il colore da nero a grigio o altro).
Con il tema WorkbenchX ormai installato, ritengo che alcuni effetti Compiz del tema di default vadano disattivati per ritornare a un aspetto globale più "solido", sia delle finestre che del Desktop; accedere quindi al pannello *Visual Effect* Setting da *Sistema-->Preferenze-->Desktop* e qui fare alcune prove, disattivando le voci presenti o sostituendole con altre (tutto molto intuitivo).
E' ora possibile completare l'aspetto del WorkbenchX con un set d'icone (attualmente in beta) "Amiga OSX" ispirate a quelle di AmigaOS, ad opera di Luciano "Veg" Buffo; eccone un'anteprima:

Scaricare il pacchetto qui:
http://gnome-look.org/content/show.php/Amiga+OSX?content=150558
e scompattare il contenuto (una cartella di nome *AMIGAOSLINUX*) nella directory */home/.icons* (per localizzare quest'ultima, cliccate Home di nome Utente nel Desktop e poi *ctrl+h* per visualizzare i file nascosti e quindi la cartella *.icons*). Dopodiché, con il tasto destro del mouse sul desktop *-->cambia sfondo scrivania -->scheda tema -->personalizza -->scheda icone -->AMIGAOSLINUX* ...et voilà!

Per ridimensionare eventualmente le icone, basterà cliccare sull'icona Home avviando così *Nautilus* e da lì nel menù cliccare *Modifica-->Preferenze-->Preferenze Vista a Icone* per modificarne le dimensioni.

T&T #4: PROBLEMI COMPATIBILITÀ AUDIO

Se, dopo aver installato il C=OS, quest'ultimo non arrivasse a caricare il desktop, fermandosi invece a una schermata nera in cui verrà chiesto di effettuare il login testualmente, premete la combinazione di tasti *Control+Alt+F7* e, nella schermata che apparirà, controllate se la lista di voci presenti si arresta a "Starting timidity++ Alsa midi emulation!".
In tal caso, riavviate il computer accedendo al Bios della scheda madre e lì cercate l'opzione per disabilitare il chip audio integrato (in genere nel menu chipset); riavviate quindi il C=OS e, se stavolta giungerà al desktop, effettuate tutti gli aggiornamenti esistenti da *System--->Commodore Extras-->Update C=OS Vision* (e dopo ciò da Administration avviare l'*Update manager*). Effettuati gli aggiornamenti e riavviate, ripristinando, sempre dal bios, il chip audio.

Emulatori per

Dopo i brevi accenni sul primo numero di C=FG, ecco una freschissima recensione dei più famosi emulatori di Commodore 64 per vecchi Mac con processore PowerPC (e sistemi operativi Mac OS X fino alla versione 10.5) che vi farà senz'altro venire voglia di tirarli fuori dall'armadio per dargli nuova vita! E quale sarà il migliore di tutti?

Emulatori per osx ppc... E per noi resto del mondo? No. Non faccio parte del sesso femminile. Ma essendo un discepolo di Ataru Moroboshi avrei saputo dare una svolta creativa alla cosa.
Tralasciando le svolte creative, se no mi danno il vm18, per "resto del mondo" intendo chi possiede un Mac ppc.
Perchè un amighista dovrebbe possedere un Mac ppc? Per la stessa ragione per la quale un efficiente uomo d'affari di NYC decide di imbracciare un fucile a pompa durante una colazione di lavoro con i vertici della Toyota: prendere farfalle. C'è farfalla e farfalla. E non pensate che i risvolti penali del cacciar farfalle siano esclusivamente collegati allo sparare cartucce da elefanti. Per prendere 7 anni basta fare un festino privato a base di pillole blu. Ma benchè blu, le farfalle che interessano a me non sono in pillole. Parlo di Morphos.
Non sto a spiegarvi cos'è, perchè tanto lo sapete o lo saprete presto... Ma vi confido un segreto: se sparate a delle pillole blu con un fucile da caccia, farete contente le farfalle.

Tornando quindi a chi possiede un mac ppc e al suo bravo Mac OS X vediamo quali sono gli emulatori disponibili per la Volkswagen dei computer: il Commodore 64.
Nonostante vi possa sembrare strano, non è chiamato così perchè Rommell lo usava per gettare nel panico le truppe inglesi. Si è guadagnato questo nome sul campo perchè ha venduto oltre 16 milioni di copie. Pare ne dessero uno in omaggio per ogni copia di thriller di Michael Jackson.

Per 10 dollari era un affare...

MAC PPC=

8 bit 32 bit

E veniamo all'analisi dei tre più celebri emulatori di Commie per Mac OS X PowerPC...

Power64

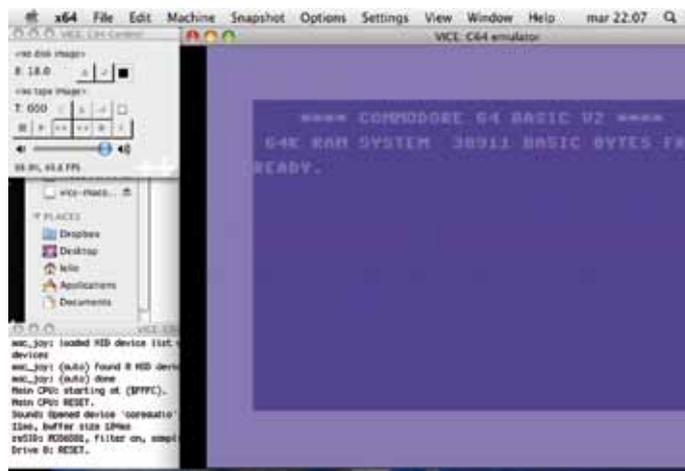
Power64 è un emulatore c64 per osx ppc ricco di opzioni e dall'alta compatibilità. Distribuito con licenza shareware, prevede il pagamento di 32 dollari per lo sblocco dei limiti di tempo.
Scaricato il file .dmg, si installa agevolmente dal finder. Ho scaricato un paio di giochi ed è bastato fare un doppio click sugli stessi per far si che l'emulatore li aprisse in automatico.
Non vi nego che fa un certo effetto rigiocare 1942, benchè ci sia qualche piccolo errore di rasterizzazione. Ma ciò che colpisce a livello di esaltazione Uber è la musica. Il sid del 64 era qualcosa di spettacolare.
Ritornando a power 64: ricco di opzioni, permette di gestire le stampanti come le espansioni di RAM piuttosto che cartucce di codici o trucchi. Nel complesso, un buon prodotto, ricco di opzioni all'inverosimile. Da notare, la possibilità di usare le OpenGL piuttosto che la modalità software per la gestione video. Nelle prove effettuate sul PowerBook in mio possesso (modello 5.6 con 1 GB di RAM e processore PPC G4 da 1,67 GHz) ho avuto un uso della CPU mai superiore al 5% con framerate fisso di 50 fps (frame per secondo).
Power64 è disponibile all'indirizzo: http://www.infinite-loop.at/Power64/index.html
Benchè esista un sito non ufficiale raggiungibile all'indirizzzo: http://www.power64.com/
Licenza shareware con limiti di tempo.

FRODO

Non ho mai capito perchè un emulatore per C64 si dovesse chiamare Frodo. Non che quelli che poi hanno prodotto quello Amiga e l'hanno chiamato Fellow avessero più fantasia. Per chi come voi non ha mai capito il gioco (abbassate tutti la mano su), Fellow è imparentato con Frodo perchè Fellow (che in inglese è "tipo" nel senso di persona) ha la stessa radice di Fellowship che è insieme di persone (ma personanza è più bello): the Fellowship of The Ring, per capirci, è la Compagnia dell'Anello. E Frodo è parte della Compagnia dell'Anello. Capito che contorsionismi mentali nerd?
Il prossimo che dice che gli informatici sono persone logiche e lineari lo mando nelle miniere di Moria, recitando il Silmarillion. Ovviamente in lingua originale. No. Non è l'inglese.
Ritornando a Frodo, si tratta del secondo emulatore di C=64 che analizzerò oggi. La prima grossa differenza con Power64 è la licenza: Frodo è un freeware (per chi si azzarda a dire che è un Hobbit, ci sono ancora posti liberi a Moria). Dopo che il provider free.fr, che ospita il sito dell'autore, mi ha detto che il mio IP ha scaricato troppe volte Frodo (tanto per rimanere in tema ripenso a qualche film omonimo per adulti ma non mi viene niente) decido di usare altre vie.
Scaricato il dmg e installatolo, mi si apre il mio bravo c64. Le opzioni sono molte di meno rispetto al Power64. Provo ad aprire il file .prg di 1942 usato con power64 ma non viene riconosciuto: Frodo riconosce infatti il d64, x64, t64 e formato lynx. Provo allora a caricare un d64 (immagine di floppy 1541) e non ottengo alcunché: il mio bravo Frodo non ne vuole sapere. Modifico le impostazioni così come suggerite ma il nostro Hobbit risulta come il suo pari cinematografico: inespressivo. Riesco alla fine a far partire un d64 di double dragon ma ciò non basta a non lasciare l'amaro in bocca per quest'emulatore che non rende giustizia al grande C=64. Purtroppo, non ho potuto condurre prove esaustive del prodotto a causa delle astrusità dello stesso.
Da notare che non è compresa di base l'emulazione joystick. È necessario scaricare, dal sito dell'autore, un ulteriore pacchetto a nome "emulation extension" che permette di usare il joystick e aggiunge alcune funzioni all'emulatore.

Frodo è scaricabile qua: http://www.bannister.org/software/

VICE

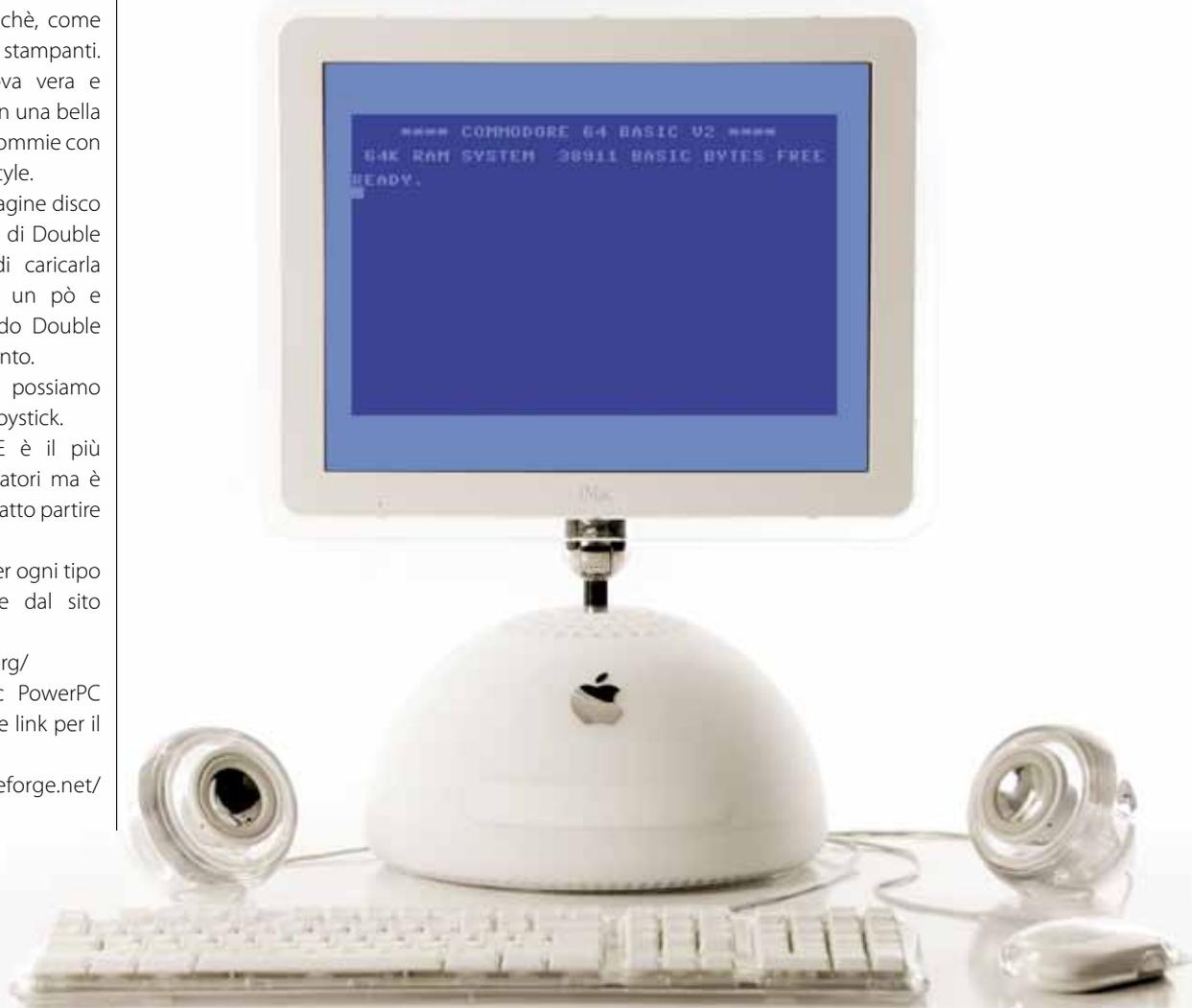
Arriviamo al terzo emulatore.
In medio stat virtus? Dicevano gli antichi romani. Ma i romani dicevano tante altre cose che non conosciamo per cui non ci soffermeremo su questa di Quinto Orazio Flacco (quello del "Carpe diem").
Unico progetto disponibile su SourceForge è anche quello più lento da scaricare. C'è da dire che VICE è anche quello che è in assoluto il più raccomandato. Multipiattaforma e freeware, è anche quello più aggiornato ed è inoltre il più completo di tutti, in quanto non si limita ad emulare il C=64 bensì tutta una serie di macchine commodore a partire dal nostro Commie, continuando con il Vic 20 (a onore di cronaca esiste un Power20 shareware prodotto dai tipi del Power64), PET, CBM II e così via. L'emulazione comprende, come per gli altri emulatori, cartucce, floppy e cassette, nonchè, come nel caso di Power64, le stampanti.
Ma veniamo alla prova vera e propria: VICE si apre con una bella schermata del nostro commie con tanto di scanlines old style.
Dico a VICE quale immagine disco usare (ho scelto quella di Double Dragon) e gli dico di caricarla tramite load. Aspetto un pò e dopo un tot il mio fido Double Dragon è bello che pronto.
Come con Power64, possiamo scegliere tra tastiera e joystick.
C'è da dire che VICE è il più pesante tra i tre emulatori ma è anche qullo che mi ha fatto partire più giochi.
Si può scaricare VICE per ogni tipo di computer esistente dal sito ufficiale:
http://www.viceteam.org/
Ma per i vecchi Mac PowerPC consigliamo il seguente link per il download:
http://vice-emu.sourceforge.net/macosx.html

In conclusione...

La conclusione è che VICE si conferma anche sotto Mac OS X per PowerPC come il miglior prodotto per l'emulazione del C=64. Power64 ha parecchie frecce al suo arco ma è limitato dalla licenza shareware che ne ferma l'espansione.
Qualcuno poi mi aiuterà a capire perchè tutto questo l'ho scritto con la App TextEdit di Mac OS X quando invece avrei potuto usare una doppietta caricata a pillole blu... **[Rebraist]**

E ORA CHE C'HAI L'EMULATORE...

Scaricati tutto il software dell'universo C= a 8 bit da alcuni tra i siti preferiti dei sessantaquattristi!

- **C64 Scene Database** http://csdb.dk
- **C64.com** www.c64.com
- **Commodore 8 bit** http://cbm8bit.com
- **Lemon 64** www.lemon64.com
- **GameBase 64** www.gb64.com
- **Girls of 64 (V.M. 18)** http://girls.c64.org

**** COMMODORE 64 BASIC V2 ****
64K RAM SYSTEM 38911 BASIC BYTES FREE
READY.

www.NonSoloAmiga.com

Comunità creativa dedicata a
tecnologia, informatica, robotica

Il punto di riferimento online per il nerd italiano più cazzuto.

E=MC²
ed è meglio averci
il culo gelato che
il gelato in culo

NSA PER L'ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA

NSA PER UNA MAGGIORE CULTURA TECNICA

NSA PER UNIRE LA SCIENZA CON LA SAGGEZZA

NSA PER TROVARE LA VERITÀ

NSA PER I CONSIGLI PIÙ NERD

NSA PER RESISTERE ALLA SCIMMIA

IL SAGGIO GORILLA MEZZOSGUERCIO, anziano e possente rappresentante di una specie poco avvezza alle discussioni verbali, ti ordina di non buttare via il tuo vecchio Mac.
Noi crediamo che sia perché sui vecchi computer Apple con processori PowerPC girano alla grande le robe Commodore, ma forse non è solo per quello...
Tu, intanto, fai quello che ti dice il saggio gorilla mezzosguercio, poi un giorno capirai...

VideoGiochi!

8 bit

Bruce Lee

Sistema: **C= 64, C=128**
Anno: **1983**
Genere: **arcade/platform**
Autori: **Ron J. Fortier (programmazione), Kelly Day (grafica), John A. Fitzpatrick (Musica)**
Produttore: **Datasoft**
Supporto di gioco: **cassetta**

Prezzi indicativi (cassetta):
- Nuovo: **€ 30**
- CIB: **€ 25**
- Bundle: **€ 5**

Impatto: **95%**
Carisma: **98%**
Tecnica: **89%**
Gameplay: **98%**
Replay: **95%**
Globale: **95%**
Giudizio:
Un piccolo capolavoro da giocare assolutamente, se non si vuole perdere una pietra miliare della storia.

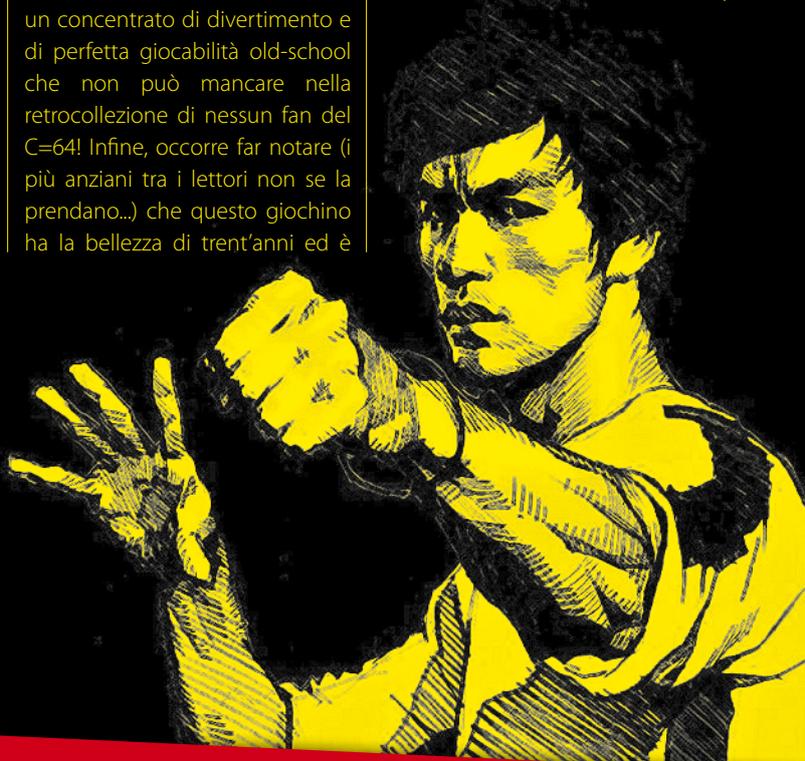
SCARICALO GRATIS!!!
Bruce Lee per Commie è scaricabile gratuitamente qui: http://csdb.dk/search/?seinsel=all&search=bruce+lee
Qualche anno fa, inoltre, è stato prodotto un **remake per WinPC** che potete trovare qui: http://www.planetflibble.com/blitz/

Bruce Lee è un videogioco per C=64 che ha segnato un'epoca e che, pertanto, non potevamo esimerci dal retro-recensire!!
I ricordi che si associano al gioco Datasoft sono innumerevoli ma andiamo con ordine, senza anticipare niente (per non scoordinare la mia prima recensione! n.d.Grendizer)...
La storia è semplice: tu sei il più forte e potente esperto di arti marziali del mondo, il grandissimo Bruce Lee (ma va??) ed il tuo compito è quello di raccogliere le magiche lanterne del potere, disseminate tra i vari livelli, le quali ti permetteranno di aprire botole e sentieri e proseguire nell'avventura, fino a raggiungere l'ultimo livello, dove affronterai il temibile mago lancia fuoco.
Il prode e potente Bruce Lee viene rappresentato sul Commodore 64 in maniera impeccabile: quasi non sembra vero che il 64 sia in grado di visualizzare un personaggio così fotorealistico...e, infatti, non è vero! Ragazzi, stiamo parlando del glorioso C=64 e, per quanto all'epoca potesse stupire, piu' di tanto non si poteva fare e quindi la scelta saggia dei programmatori è stata quella di realizzare personaggi in stile deformed dei corrispettivi reali.
Ed ecco che Bruce Lee, diventa un agile nano da circo di colore giallo con i pantaloni neri, mentre i suoi avversari sono il grandissimo lottatore di Sumo verde (un cicciobombo Yamo molto ben disegnato) ed il magrolino ninja nero più sfigato della terra. Quest'ultimo, non so perchè, mi ha sempre ricordato il divertente personaggio de "La linea" (famoso fumetto e cartone animato di Osvaldo Cavandoli), sia per come è fatto sia perché è davvero sfigatissimo!
Tra le abilità del nostro eroe Bruce ci sono: la corsa, il salto, l'arrampicata su strane liane (verticali, orizzontali e semoventi), il "pugno che non perdona", il "calcio volante distruttivo" e la trasformazione in "sottiletta craft" (ovvero, quando ci si abbassa, con Bruce che diventa invincibile perchè inattaccabile).
Il lottatore di Sumo puo' tirare pugni da fermo oppure esibirsi

Bruce Lee per Commodore 64 rappresenta una vera e propria icona di giocabilità arcade old-school. Colorato, veloce, carino e a tratti oserei dire geniale, Bruce Lee è una sorta di piccolo capolavoro del videogioco vintage, tempi in cui bastavano pochi pixel per descrivere nel migliore di modi il Gran Maestro del Kung Fu, in quegli anni famosissimo (più di Chuck Norris!) per i suoi film sulle arti marziali. Peccato solo per la mancanza di una musica in gioco ma a quei tempi non era usanza ed il rumore dei passettini del nostro giallo eroe è impagabile quasi come "prendere a pugni in bocca" e a "calci nella faccia" il piccolo ninja nero e il verde e ciccio lottatore di Sumo. Non mancate di giocarci! [lucommodore]

in calci volanti, mentre il Ninja sfigato puo' solo tirare spadate ed è l'anello debole della coppia che potremmo ribattezzare "Stanlio ed Olio". Molto divertente è il fatto che il nostro eroe possa sfruttare la stupidità degli avversari e, abbassandosi al momento opportuno, farli colpire tra loro. Per quanto riguarda poi l'ambientazione, i vari livelli sono "a schermata statica": in pratica, quando si esce fuori a destra o a sinistra dello schermo, si entra nella schermata successiva. La grafica delle diverse schermate in generale è funzionale e molto gradevole. Oltre a fare attenzione ai 2 ottusi avversari (che hanno vite infinite e ritornano sempre, al contrario del mitico Lee), dovrai utilizzare tutta la tua abilità per schivare pericoli e saltare tra le piattaforme, nonché attivare interruttori, ma non anticipo altro per non rovinare la sorpresa.

C'è una breve e ben realizzata musichina a corredo del menu delle opzioni di gioco, mentre nella fase "in game" ci sono solo gli effetti sonori, che pero' risultano simpatici e funzionali. Una delle opzioni più divertenti in assoluto è quella di poter giocare in multiplayer, modalità in cui il primo giocatore controlla "Pipino" Bruce Lee mentre l'altro controlla "cicciobombo" Yamo. In questo caso, il secondo giocatore avrà il compito di ostacolare il mitico e giallo maestro di Kung Fu. Chi controlla Yamo avrà vite infinite mentre Bruce Lee ovviamente no. Se poi, in modalità multiplayer, il secondo giocatore decidesse all'improvviso di appoggiare il joystick sul tavolo per andare a cambiare l'acqua al pappagallo, allora il controllo di Yamo torneà all'intelligenza artificiale del Commie. È anche possibile giocare in 2, comandando entrambi Bruce Lee (un giocatore per volta) e sfidarsi per il punteggio più alto. Tirando le somme, Bruce Lee, pur essendo un gioco molto breve (che comunque, una volta finito ricomincia daccapo in modlità sempre più difficile), rappresenta un concentrato di divertimento e di perfetta giocabilità old-school che non può mancare nella retrocollezione di nessun fan del C=64! Infine, occorre far notare (i più anziani tra i lettori non se la prendano...) che questo giochino ha la bellezza di trent'anni ed è ancora in grado di regalare ore e ore di spensierato divertimento. La medaglia d'oro, quindi, è quantomeno obbligatoria, così come il timbro "Chuck Norris Stamp of Approval"!

C'è poco da dire ragazzi... Bruce Lee è semplicemente un gioco immortale, come il suo celebre protagonista del resto! Da piccolo ci giocavo fino allo sfinimento, specie con gli amici, con i quali ci affrontavamo nella modalità "opponent", che aggiungeva quel nonplusultra al gioco. Palla di lardo Yamo e Ninja sfiga poi, sono esileranti per la loro "non intelligenza artificiale" (ovvero "stupidità di alto livello"), sicuramente voluta dal programmatore e sono piu' che certo che le prime 2 parole che vi verranno in mente rigiocando questo titolo saranno "DIVERTIMENTO" e "GIOCABILITÀ"! Il tempo quindi non ha potuto cancellare questo grande capolavoro, che merita assolutamente di essere rispolverato dalla vecchia guardia e che, di sicuro, saprà divertire anche le nuove generazioni. L'urlo di Chen colpisce ancora! Uatatatata (n.d.Kenshiro)... [Grendizer]

GUNS 'N' GHOSTS

Sistema: **C=64, C=128, C=GS**
Anno: **2013**
Genere: **horror/platform**
Autori: **Georg Rottensteiner (programmazione), Trevor Storey (grafica), Richard Bayliss (musica)**
Produttori: **Psytronic Software / RGCD**
Distributori: **Psytronic Software (floppy, cassetta e digital download), RGCD (cartuccia)**
Supporto di gioco: **cassetta, floppy 5,25', cartuccia**

Prezzi (nuovo):
- Cassetta: **£ 3,99**
- Floppy (budget): **£ 4,99**
- Floppy (premium): **£ 9,99**
- Cartuccia (standard): **£ 22**
- Cartuccia (deluxe): **£ 27**
- Digital download: **£ 1,99**

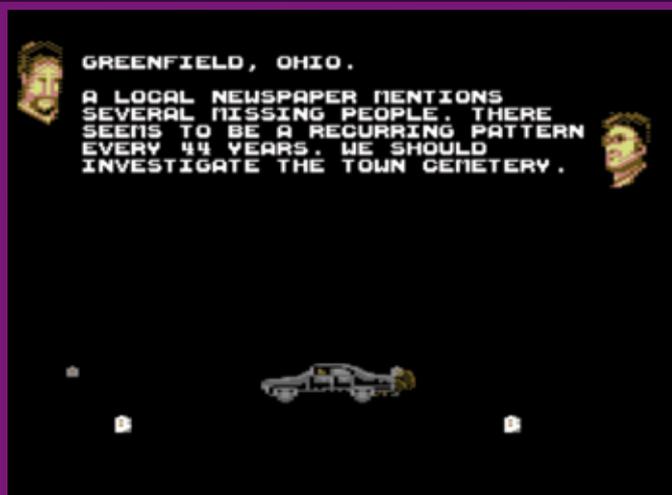
Impatto: **96%**
Carisma: **98%**
Tecnica: 8**8%**
Gameplay: **98%**
Replay: **98%**
Globale: **96%**
Giudizio:
Un gioco irresistibile e divertentissimo. Nessuno perda questa occasione di prendere i più disparati mostri a calci nel sedere! Abbiamo aggiunto un punticino al globale per il secondo gioco (Wonderland) nascosto nella versione su cartuccia.

LO COMPRI QUI:

- **http://www.binaryzone.org/retrostore/**
- **http://rgcd.bigcartel.com**

UNO ZOMBI PURULENTO HA CERCATO DI MORDERTI UNA GAMBA? UN FANTASMA SPAVENTA TUA NONNA OGNI GIOVEDÌ? NIENTE PAURA! DUE FRATELLI ARMATI DI DOPPIETTA A CANNE MOZZE E POTERI PSIONICI METTERANNO LE COSE A POSTO.

COMMODORE FAN GAZETTE TOP GAME

Avete mai letto i fumetti di Dylan Dog? No? Allora avete mai visto gli episodi della serie TV Supernatural? Nemmeno? Allora come razzo si fa a spiegare...
Ok, ok, ricominciamo dal principio. Il mondo è un posto strano, di tutte le scpecie viventi che vi si trovano, noi esseri umani siamo senz'altro tra quelle dominanti. Siamo convinti di poter modificare tutto a nostro piacimento e da milioni di anni facciamo di tutto per rendere il nostro habitat sempre più ospitale e privo di pericoli, costruendo città e strade, bonificando e coltivando la terra, traforando montagne, scavando miniere e disinfestando i territori da animali e insetti schifosi.
Ed eccoci così giunti al terzo millennio dopo Cristo, quando la Terra, a parte qualche profondità degli abissi e alcune zone boschive della Tasmania, è ormai totalmente colonizzata dall'uomo. Ad esempio, nelle città non si rischia quasi più di restare senz'acqua da bere e possiamo tranquillamente uscire la sera per farci una birra al bar senza il pericolo di venire sbranati da una tigre, travolti da un rinoceronte infuriato o divorati da uno sciame di cavallette.
Sembrerebbe dunque tutto a posto, se non fosse che c'è ancora qualche piccolo problema che l'essere umano non ha ancora risolto: quello dei mostri divoratori di uomini, dei demoni assetati di sangue, degli spiriti maligni che fanno volare le cose e dei morti viventi che si nutrono di carne umana. In realtà, la maggior parte della gente fa semplicemente finta che queste cose esistano solo nella fantasia e negli incubi ed il bigottismo che contraddistingue le nostre più evolute società impone persino di non parlarne mai in pubblico ma tutti sanno che la realtà è tutt'altra…
Per fortuna, tra noi ci sono anche degli eroi che dedicano la loro vita allo sterminio di mostri e fantasmi, contribuendo a disinfestare i territori da tali pericolose schifezze. In genere si fanno chiamare "cacciatori di mostri" e due di loro, i fratelli Georg e Trev, sono i protagonisti di Guns'n'Ghosts, il nuovo capolavoro videoludico targato Psytronic Software per l'intramontabile e onnipotente Commodore 64! I due fratelli, soci e fondatori della popolare ONLUS 'DisinfestAbnormal', fanno lo stesso sporco mestiere, ma mentre Georg è un asso con le armi da fuoco, Trev utilizza particolari poteri psionici per combattere le entità maligne.

Nel gioco la storia comincia con una notizia letta sul giornale: a Greenfield (Ohio, USA) stanno avvenendo strane sparizioni di persone e la polizia locale non riesce a cavare un ragno dal buco. Investigando presso la biblioteca della ridente cittadina, Georg e Trev scoprono che non è la prima volta che accade e, anzi, da circa due secoli, ogni 44 anni un po' di gente di Greenfield sparisce nel nulla. La prima cosa da fare è, ovviamente, recarsi nel cimitero cittadino a bordo di una favolosa Chevrolet Impala del 1967, per cercare eventuali spiriti o fantasmi da prendere a calci nel sedere, in modo che non si facciano mai più vedere. Da qui in avanti, l'intero gioco si sviluppa come un platform game composto da 72 schermate statiche, suddivise in alcuni livelli (le varie città). Alla fine di ogni livello, si affronta un "Boss dei mostri", sconfitto il quale appare una schermata grafica con la Chevrolet Impala animata che corre verso città sempre diverse, in base agli sviluppi dell'indagine, fino ad affrontare l'invincibile e cattivissimo "mostrone finale".

L'intero gioco viene caricato con un solo LOAD e, nella versione su cassetta, c'è l'immancabile videata statica introduttiva che si compone pian piano, mentre un'ottima musichetta accompagna l'attesa. Questa cosa, una vera e propria istituzione per i giochi su cassetta per Commie, la chiamano 'loader' e, nel caso di Guns'n'Ghosts, il loader è opera di Martin Piper. Oltre alla possibilità di scegliere la musica o gli effetti sonori, ci sono svariate opzioni di gioco, tutte selezionabili tramite joystick. Si può, dunque, giocare da soli con Georg (quello con la doppietta) o con Trev (quello con i poteri psionici), oppure in multiplayer con due Georg, due Trev o con un giocatore che controlla Georg e uno che comanda Trev. In quest'ultimo caso, è possibile scegliere il metodo di gioco 'brother' per giocarli normalmente o il particolare (e parecchio difficile) metodo 'cooperative play' in cui

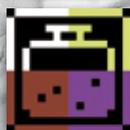
Guns 'n' Ghost è un gioco indubbiamente ben fatto. È divertente, frenetico, coinvolgente, con tante opzioni e si lascia giocare che è una meraviglia. La modalità multiplayer è sicuramente il suo punto di forza e aggiunge strategia e gioco di squadra, necessari per eliminare i numerosi mostri che vi si pareranno davanti. La grafica non è male, piuttosto varia e colorata, mentre la musica è coinvolgente ed in perfetto "SID style", anche se alla lunga, considerando i 72 livelli di gioco, stanca un po'. L'unica nota dolente sono gli effetti sonori. Considerando le varie modalità di gioco, un reparto grafico di tutto rispetto ed una giocabilità eccellente, ci troviamo di fronte ad un gioiellino, un gioco che ogni collezionista del C=64 dovrebbe avere, soprattutto se ha un amico col quale condividere il joystick e tanta voglia di spappolare mostri! [limbaccio]

Questo è il secondo gioco della Psytronik con il quale mi diletto e, dopo svariate partite, posso tranquillamente dire che... è una "Killer Apllication 2013" del Commodore 64! Devo ammettere che Psytronik sta diventando la mia software house preferita sul C=64 (e spero lo diventerà anche su Amiga... questa è una amichevole frecciatina di speranza per un porting...) , il gioco è veramente divertentissimo, giocabilissimo e piuttosto longevo (sia in singolo che in modalità cooperativa, dove dà il meglio di sé), con un livello di difficoltà crescente che vi darà del filo da torcere. Graficamente è carino, con una buona varietà di mostri e scenari in stile "Bubble Bobble", mentre la musica è bellissima ma, essendo l'unica "in game", alla lunga diventa , purtroppo, ripetitiva. Ragazzi, siamo di fronte ad un CAPOLAVORO, da non perdere assolutamente! Merita l'acquisto immediato! [Grendizer]

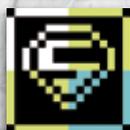
I POWER UP!

EXTRA BULLET
Aggiunge un colpo al fucile di Georg

SUPER BULLET
I prossimi 10 colpi di Georg saranno letali

INCREASED MIND POWER
Aumenta la portata del potere di Trev

DEMON BLOOD
Le prossime 10 scariche di Trev saranno letali

WEAPON SPEED UP
Aumenta la velocità di ricarica

EXTRA LIFE
Una vita in più

SHIELD
Dona temporanea invulnerabilità

le scariche di potere psionico di Trev non uccidono più i mostri ma li bloccano semplicemente per permettere a Georg di crivellarli di pallottole. Come nella miglior tradizione di questo glorioso genere videoludico, non mancano i power-up in gioco che compaiono qua e là sullo schermo sotto forma di scatole colorate e che, quando raccolti, forniscono ai nostri fratelli cacciatori diversi bonus, quali maggior potenza offensiva, alcuni secondi di invulnerabilità (pochi) e preziose vite extra.

Il controllo dei due fratelli avviene attraverso il joystick nella maniera più intuitiva possibile. La grande differenza tra i due personaggi sta nell'uso delle loro armi. La doppietta di Georg, i cui spari sono rappresentati da una sorta di vampata di luce, può raggiungere qualsiasi punto dello schermo ma i colpi nel caricatore sono limitati e, una volta esauriti, occorre stare fermi qualche secondo per permettere a Georg di ricaricare l'arma, tenendo presente che un colpo non basta mai per uccidere un mostro. Il potere psionico di Trev è rappresentato come una sorta di scarica elettrica ed ha

una gittata limitata. Trev non ha bisogno di ricaricare alcunché ma per distruggere i mostri deve mantenere attiva la sua scarica su di essi per diversi secondi, restando così esposto ad eventuali attacchi di altre creature malefiche.

Graficamente, Guns'n'Ghosts non fa certamente gridare al miracolo ma risulta molto efficace nel suo minimalismo ed è assolutamente incredibile la mole di sprite che si muovono contemporaneamente sullo schermo. La musica in gioco risulta efficace e coinvolgente così come quella del loader ma meno validi sono gli effetti sonori (selezionabili dalle opzioni al posto della musica) che risultano forse il punto più debole del gioco.

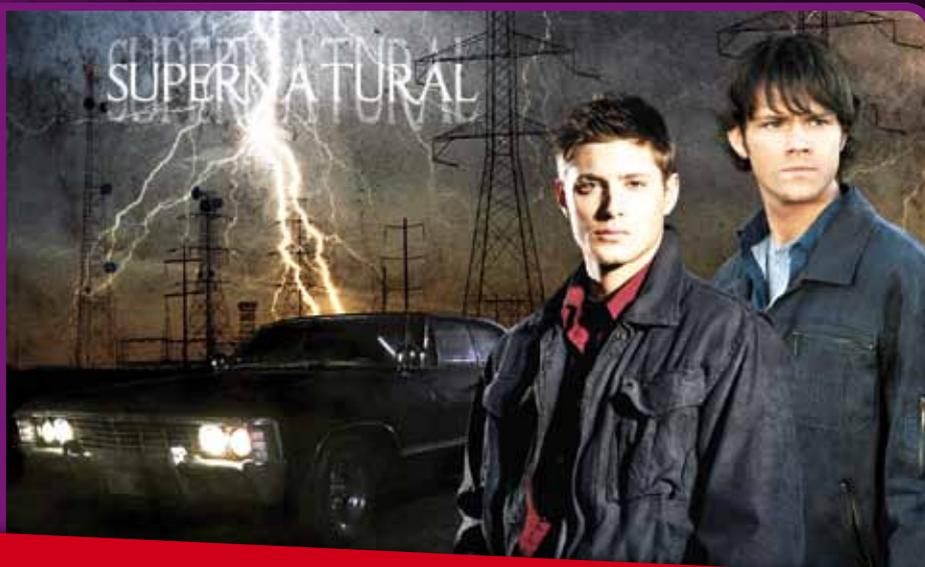
In Guns'n'Ghosts ci sono svariati tipi di nemici con caratteristiche di movimento molto diverse. Una volta colpiti, cambiano colore e diventano più rapidi (s'inrazzano) e dunque conviene sempre cercare di abbatterne uno per volta, onde evitare di ritrovarsi lo schermo pieno di veloci bestie sanguinarie. Nelle prime schermate di gioco, si trovano anchilosati zombi verdi piuttosto facili da uccidere ma ben presto le cose cambiano e, quando cominciano ad apparire i mostri più cattivi (robusti golem di carne, veloci fantasmi, ragni giganti, saltellanti demoni cornuti, ecc.), le cose diventano tutt'altro che semplici; solo imparando bene le qualità e i

limiti del proprio personaggio e prevedendo i movimenti dei vari nemici, si potranno disinfestare le varie schermate senza perdere troppe vite inutilmente.
In definitiva, Guns'n'Ghosts è un gioco avvincente e divertente sotto ogni aspetto, presuppone una buona dose di attenzione e tanta strategia, specialmente se giocato in due. Non è troppo difficile nè troppo facile e portarlo a termine nelle diverse modalità richiederà molte ore di gioco.
Guns'n'Ghosts è disponibile per l'acquisto in ogni formato possibile: dall'economico 'digital download' (solo 2 sterline per giocarlo tramite emulatore sui moderni computer!) alla vecchia cassetta a nastro magnetico, dal floppy disk (in versione budget o premium) alla cartuccia istant load (standard o deluxe), per i collezionisti più esigenti. Quindi perché aspettare? I mostri che strisciano là fuori vanno rispediti all'inferno... Con il Commodore 64!

Signori e (soprattutto) Signore, ecco a voi il gioco dell'anno! Si tratta di un platform old school (tipo Bubble Bobble o Bomb Jack) con una squisita ambientazione fantasy-horror tra zombi, fantasmi, demoni, scheletri, pipistrelli e ragni giganti da spiaccicare a suon di schioppettate con la doppietta a canne mozze o con scariche di poteri psionici (dipende dall'omino che si sceglie per giocare). Guns'n'Ghosts è un autentico capolavoro di divertimento videoludico a 8 bit e, manco a dirlo, dà il meglio di sè se giocato in multiplayer. Giocarci in due, infatti, permette di elaborare strategie sempre più precise per ripulire le varie schermate dai mostri e dalle letali schifezze varie che li infestano. La grafica in gioco è semplice e ben colorata e, seppur priva di particolari effetti speciali come parallasse e similia, risulta magnificamente funzionale alla giocabilità del gioco. Il rilevamento di collisione degli sprites è pressochè perfetto e tutto funziona sempre nel migliore di modi. Svariate note di merito vanno, inoltre, alla coinvolgente musichina in gioco, alle tante opzioni selezionabili e alle schermate grafiche (anche animate) che si mostrano prima, durante e alla fine del gioco. Peccato solo per gli effetti sonori un po' troppo "anonimi". Con questo nuovo Guns'n'Ghosts, Psytronic e RGCD si confermano ancora una volta come i principali attori della rinnovata scena videoludica del Commodore 64, così come gli autori Georg 'Endurion' Rottensteiner & Trevor 'Smila' Storey stanno letteralmente diventando idoli assoluti per gli irriducibili fan del mitico Commie! Comprate subito una copia di Guns'n'Ghosts e tutto l'universo diventerà un posto migliore di prima! [lucommodore]

UNA SORPRESA NELLA CARTUCCIA!

In inglese, questo genere di cose le chiamano "Easter Egg", letteralmente "Uovo di Pasqua". Sappiamo tutti che il C=64 è come il maiale e non si butta via niente (!) e, poiché avanzava una ventina di Kbyte sulla cartuccia, la RGCD ha pensato bene di aggiungerci un secondo gioco, nascosto, scritto sempre da Georg 'Endurion' Rottensteiner. Si tratta di Wonderland, un carinissimo clone di "Legend of Zelda" che si è piazzato al terzo posto del "C=64 16 Kb game developement competition 2012. Per accedere al gioco nascosto, c'è un metodo segreto che può essere richiesto direttamente a RGCD in fase di acquisto di Guns'n'Ghosts!

SOVRANNATURALE!
L'idea iniziale degli autori era di chiamare il gioco 'Supernatural', anzi a dirla tutta si erano proprio ispirati alla popolare serie TV per scrivere quello che, in seguito, per ovvi motivi di copyright, è arrivato a noi con il nome di Guns'n'Ghosts. I più attenti se ne saranno senz'altro resi conto: due fratelli cacciatori di mostri, il macchinone nero (una splendida Chevrolet Impala del 1967) e la stessa immagine di copertina non sono certo un caso... Come? Non avete mai visto gli episodi di SUPERNATURAL? Rimediate subito! *http://peliculamos.net/supernatural-in-streaming/*

8 bit | 16 bit

ELITE

Sistema: **C=64, C=128**
Anno: **1984**
Genere: **Space travelling**
Autori: **David Braben & Ian Bell (programmazione & grafica), David Dunn & Aidan Bell (sonoro)**
Produttore: **Firebird**
Supporto di gioco: **cassetta, floppy 5, 25'**

Prezzi indicativi (cassetta/floppy):
- Nuovo: **€ 40 / € 80**
- CIB: **€ 30 / € 60**
- Bundle: **€ 10 / € 20**

Impatto: **98%**
Carisma: **98%**
Tecnica: **96%**
Gameplay: **88%**
Replay: **96%**
Globale: **95%**
Giudizio:
Inimmaginabile per i suoi tempi: un mito.

Sistema: **Amiga OCS**
Anno: **1989**
Genere: **Space travelling**
Autori: **D.Braben & I. Bell**
Produttore: **Firebird**
Supporto di gioco: **floppy 3, 5'**

Prezzi indicativi:
- Nuovo: **€ 35**
- CIB: **€ 27**
- Bundle: **€ 8**

Impatto: **95%**
Carisma: **95%**
Tecnica: **95%**
Gameplay: **90%**
Replay: **90%**
Globale: **93%**
Giudizio:
Da provare prima di gustarne il secondo capitolo sul vostro Amiga.

NEL 1969 L'APOLLO 11 ATTERRÒ E L'UOMO FECE I SUOI PRIMI PASSI SULLA LUNA. 15 ANNI DOPO VENNE PUBBLICATO ELITE E TUTTO IL MONDO SOGNÒ DI VIAGGIARE NELLO SPAZIO... CON IL COMMODORE 64.

Commodore Fan Gazette TOP GAME

Negli anni '80 le tecnologie informatiche riuscirono a conquistare i cuori di molti di noi, grazie anche alla follia visionaria di alcuni giovanissimi programmatori.
Ditemi se nel 1984 non era apparentemente assurda l'idea di rendere interattiva (giocabile) l'epica sequenza d'attracco alla stazione orbitante del capolavoro 2001: Odissea nello spazio e di realizzare tutto ciò su un home computer 8 bit (BBC Micro), nel periodo in cui il gioco elettronico più famoso al mondo era quello dell'idraulico baffuto che saltava da una piattaforma all'altra.
Parliamo cioè della saga Elite, nata nel 1984 dal lavoro della geniale coppia David Braben / Ian Bell, i quali ricrearono virtualmente un insieme di galassie mignon, ognuna con centinaia di pianeti, dove agire liberamente in un contesto fantascientifico che, oltre al capolavoro assoluto di Kubrick, attingeva anche da famose saghe sci-fi come Star Wars e Star Trek.
Tecnicamente, ciò significava doversi avventurare nell'allora inesplorato campo della grafica 3D in real time, tecnologia informatica che avrebbe avuto la sua definitiva consacrazione soltanto nel decennio successivo.
Se proprio non avete voglia di giocare alle originali versioni 8bit di Elite e di combattere con puntini, cerchi e linee, considerate questo articolo come divulgativo e cercate di fare un viaggio nella comprensione della portata rivoluzionaria della saga Elite.
La grafica della storica conversione C=64 di Elite è sostanzialmente di tipo wire frame, leggermente più evoluta di altre realizzazioni simili, in quanto il "motore grafico" evita di mostrare i vertici e le linee prospetticamente invisibili, donando al tutto un aspetto più solido, senza troppo appesantire il 6510 che riesce così a cavarsela con discreta velocità. Purtroppo, si riscontra un fastidioso flicker dell'immagine, dovuto al fatto che che il gioco renderizza direttamente le immagini su schermo senza impiegare un buffer nascosto.
La conseguenza più interessante dell'impiego di grafica 3D, unitamente alla generazione procedurale delle galassie, era la possibilità di donare ad Elite una struttura totalmente aperta con la piena libertà concessa al giocatore di agire secondo il proprio istinto, destreggiandosi cioè tra le attività di commerciante, minatore cosmico, cacciatore di taglie o contrabbandiere; ci si immerge in una economia globale che vedrà il comandante Jameson, della navicella Cobra Mark III, cominciare il gioco con 100 crediti e pochissimi mezzi a disposizione, considerato da tutti inoffensivo e ben lontano dal raggiungere il mitico status di Elite.
Tutto ciò non è per niente facile, se consideriamo che senza autopilota anche la semplice operazione kubrickiana di

attracco alle stazioni spaziali può risultare a volte frustrante. I comandi di gioco sono quelli di un piccolo simulatore di volo spaziale e, dopo aver fatto un po' di necessaria pratica, occorre a volte dosare saggiamente l'uso del joystick con diverse altre azioni, a ciascuna delle quali è assegnato un tasto dedicato (il ricorso all'emulatore potrà, in tal senso, creare qualche problema rispetto all'uso di un vero C=64). Avremo dunque delle fasi di volo libero nello spazio, spesso condite da serrati combattimenti, sia per attaccare in qualità di pirati sia per difenderci dai letali attacchi di altri bucanieri cosmici. In base all'equipaggiamento, è poi necessario pianificare gli spostamenti tramite l'iperspazio, fino a ricorrere a dei passaggi radenti (ma non troppo) sulla superficie delle stelle, al fine di ricaricare la nave dell'energia necessaria. L'avventura si svolge in 8 raggruppamenti galattici, ciascuno composto da 250 pianeti ma soltanto quelli all'interno del raggio di 7 anni luce, visibili nella mappa locale, sono a portata di salto nell'iperspazio. Esistono varie razze più o meno evolute che abitano i vari pianeti, ognuna con un proprio governo e sistema sociale; c'è, inoltre, una sorta di insettoni tecnologicamente evoluti, i temibili Targhoid, nemici giurati della razza umana, inventrice del DDT. Nella parte inferiore dello schermo, troviamo delle importanti informazioni sullo stato degli scudi, il quantitativo di propellente, la temperatura del laser, l'altitudine, il numero di missili, oltre al radar di prossimità che è fondamentale per determinare la posizione delle navette avversarie durante i combattimenti.

Un manuale di gioco (in inglese) è disponibile all'indirizzo http://project64.c64.org/games/0-l/elite11.zip

L'impatto grafico migliora nettamente nella conversione Amiga di Elite del 1989, dove la grafica solida, fluida, in una risoluzione maggiore e con tutti i colori del chip Denise (similmente ad altri giochi analoghi, pubblicati in quel periodo su Amiga, come Federation of free Traders o Mercenary 3 Damocles), consentono la migliore immedesimazione nell'allegro scavezzacollo spaziale. Il genere varato da Elite nel 1984 favorì anche la creazione di parecchi titoli in ambientazione spaziale, come Epic (Amiga) e la saga Wings Commander che riscosse enorme successo sui PC MsDos (infine convertito anche per C=AMIGA Ocs ed AGA).

E proprio mentre imperversava tale invasione di giochi e simulatori spaziali, il nostro David Braben, senza più la collaborazione di Ian Bell, progettava su Amiga e Atari ST la reale evoluzione di Elite, scovando, per la seconda volta, la nuova frontiera degli universi virtuali (vedi pagine successive)...

Ah, ELITE...
Un sogno, quello di viaggiare nello spazio, che diventava videogioco dopo che i fumetti di Flash Gordon, i film di Star Wars e i vari telefilm di Star Trek, Galactica, Buck Rogers, e Spazio 1999 ce ne avevano fatte vedere di tutti i colori. ELITE ebbe un successo allucinante, uscì per qualsiasi computer e sistema di allora (si parla dei primi anni '80) e ai tempi si diceva che era "il gioco di tutta una vita". Già, perché ELITE può essere giocato all'infinito così come infinito, è l'universo! Provatelo ad ogni costo, vi accorgerete che l'unica cosa che vi farà distogliere dal Commie sarà la voglia di raccontare agli amici più nerd che avete giocato al primo, mitico ELITE! [lucommodore]

La versione per C=64 è il primo atto di una storica saga, ormai prossima alla pubblicazione dell'atteso quarto capitolo, che tutti noi speriamo possa dare un senso più profondo alle spaventose tecnologie moderne dedicate ai videogiochi. Nell'ambito del retrogaming, questo gioco è tra i più terrificanti titoli che si possa pensare di affrontare sul finire del 2013; potrebbe sembrare una pazzia mettersi a governare un'astronave in fil di ferro, solcando spazi siderali pieni di grossolani puntini a rappresentare polvere cosmica e qualche asteroide qua e là... eppure, molti di noi in gioventù hanno provato questa idimenticabile esperienza ma solo pochi al mondo sono realmente riusciti a diventare Elite. La versione per Amiga è tra le migliori versioni in assoluto di Elite: la grafica poligonale, veloce e precisa, migliora nettamente l'esperienza di gioco rispetto a quella del C=64 mentre le musiche e gli effetti audio non sono proprio al massimo. Forse l'unico problema di Elite su piattaforma Commodore Amiga è l'esistenza di altri validi simulatori e giochi ad ambientazione spaziale, fino ad arrivare al capolavoro assoluto: Elite Frontier... [Amig4be]

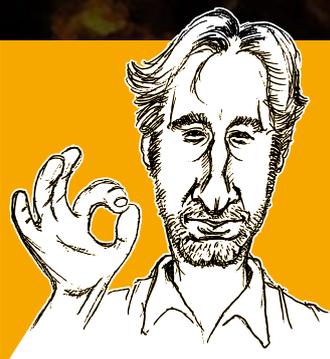
FRONTIER ELITE II

Sistema: **Amiga OCS/ECS, CD32, PC/MsDOS**
Anno: **1993**
Genere: **Space travelling**
Autori: **David Braben**
Produttore/Distributore: **Gamtek, Konami**
Supporto di gioco: **2 Floppy (3,5”), CD-ROM**

Prezzi indicativi:
- Nuovo: **€ 33**
- CIB: **€ 24**
- Bundle: **€ 9**

Impatto: **95%**
Carisma: **95%**
Tecnica: **94%**
Gameplay: **98%**
Replay: **98%**
Globale: **96%**
Giudizio:
Frontier: ELITE II è un capolavoro di libertà, longevità, giocabilità e tecnica. Se il vostro sogno è sempre stato quello di vagare tra le stelle facendo tutto ciò che vi pare e restando sbigottiti davanti ad una gigante gassosa che sorge all’orizzonte della luna dove siete atterrati, allora Frontier: ELITE II è quello che fa per voi!
Se invece non siete amanti dello spazio, provatelo e sicuramente lo diventerete!!!

COMMODORE FAN GAZETTE TOP GAME

Anno 3200: qui inizia la nostra avventura. L’uomo è ormai in grado di viaggiare liberamente tra le stelle ed ha colonizzato svariati sistemi stellari, terraformando pianeti, creando spazioporti e basi stellari più o meno grandi. Noi ci ritroviamo seduti nella cabina di comando della nostra astronave con una manciata di crediti e ci chiediamo: «E adesso che cavolo facciamo?» La risposta è molto semplice: quello che vogliamo! Partiamo dal presupposto che, in Frontier, una storia di fondo non esiste, la trama è solamente abbozzata. In breve, i sistemi abitati sono divisi tra due superpotenze e cioè la Federazione (con capitale il Sistema Sol) e l’Impero (con capitale il Sistema Achenar). Per ora, entrambe le fazioni stanno vivendo un periodo di guerra fredda in cui si guardano in cagnesco ma non si azzardano ad azzannarsi; ciò ci da la possibilità di svolgere missioni o per la sezione militare della Federazione o per quella dell’Impero... o anche per tutte e due, se vogliamo. Come dicevo poc’anzi, non esistendo una storia di fondo particolarmente marcata, abbiamo la totale libertà di vivere la nostra vita spaziale come meglio crediamo: commerciante, pirata, trasportatore, assassino, minatore. Nessuno ci obbligherà a fare una cosa rispetto ad un’altra, saremo noi a decidere. Dopo aver descritto sommariamente l’ambientazione e la trama, andiamo ora ad analizzare il gameplay di questo seguito di Elite. Come già anticipato, il gioco si presenta come un free roaming spaziale: nella parte bassa dello schermo, troviamo una serie di comandi che ci permetteranno di attivare varie opzioni, tra le quali la visuale (con relative torrette, se presenti), la mappa stellare, lo stato della nave e la stiva, le comunicazioni, la gestione dei

Quando nel 1993 vidi per la prima volta l’intro in real time di Frontier sul mio fiammante A1200, provai un’emozione che ancora oggi svetta nei ricordi di una ormai lunga carriera da videogiocatore. Nonostante alcuni seri cali di frame rate al dettaglio massimo (del tutto assenti su Amiga dotati di acceleratrice 030), quello che mi si presentò davanti agli occhi altro non era che il gioco dei miei sogni. Il più evoluto motore grafico poligonale mai apparso su Amiga fino ad allora, un’intera galassia con tantissime stelle, tutte dotate di un complesso sistema solare, dettagliati pianeti e satelliti esplorabili in superfice, combattimenti serratissimi e appaganti, navette e stazioni spaziali complesse, ispirate a molti film di fantascienza. Tutto in un unico e singolo caricamento... la stessa mappa stellare era un’articolata rappresentazione tridimensionale da studiare ed esplorare. La bellezza primordiale di Frontier è tale che, ancora oggi, immergersi in questo complesso mondo è assolutamente piacevole nonché un’esperienza assolutamente consigliata. [Amig4be]

motori, i controlli dell'iperspazio, il carrello e la visualizzazione dei nomi. Inoltre, nella parte centrale dello schermo, sarà possibile accedere ai vari upgrade della nostra nave (se disponibili), quali missili, analizzatori della nuvola iperspaziale, capsula di salvataggio et similia.

I controlli della nave sono di tipo newtoniano e questa è una delle novità di Frontier rispetto ad Elite. Infatti, considerando che lo spazio è vuoto, un corpo si muove in una determinata direzione finché non interviene una qualunque forza a deviarlo da essa. Ok, la smetto con le lezioni di fisica e mi limiterò a dire che, per stoppare la nave, sarà necessario accendere i retrorazzi o girare la nave al contrario, altrimenti... verrete inghiottiti dallo spazio infinito! Inoltre, la nostra velocità sarà sempre relativa ad un determinato pianeta o stella del sistema stellare nel quale siamo giunti, simulando l'effetto di entrata nel campo gravitazionale dello stesso oggetto. Avendo a disposizione la mappa stellare, potremo tranquillamente muoverci, tramite salti iperspaziali, da un sistema all'altro ma, ovviamente, le nostre navi avranno una portata limitata, dettata dalla massa della nave, dal tipo di motori iperspaziali che abbiamo installato e dal quantitativo di carburante che abbiamo a disposizione. Sarà, quindi, normale che piccole navi riescano a fare balzi enormi, sull'ordine anche dei 20 anni luce, mentre invece navi più grandi potranno effettuare salti più limitati. Aprendo una piccola parentesi, tanto per gradire, vi dirò che Frontier ci mette davanti ad una scelta di ben 29 astronavi differenti, ognuna con caratteristiche uniche. Si può passare dalle piccole navi da attacco, agilissime ma con capacità di carico limitate, alle gigantesche navi commerciali, goffe e lente ma con una capacità di carico enorme. Una volta giunti in un nuovo sistema stellare, sarà nostra cura capire cosa fare, se raggiungere il primo spazioporto (se presente!!!) oppure esplorare liberamente il sistema, atterrando sui vari pianeti ed iniziando a esaminarli. Da notare che, tra i vari upgrade disponibili per la nostra nave, esiste anche il pilota automatico che ci permetterà di atterrare presso gli spazioporti o le stazioni spaziali con molta facilità. Il tutto è abbinato allo star dreamer che ci consentirà di ridurre a pochi minuti il tempo necessario a coprire svariate unità astronomiche. Ma - ovviamente c'è sempre un ma - poiché se è vero che nei sistemi centrali la criminalità è molto bassa, nei sistemi più lontani dal nucleo centrale non sarà raro imbatterci in pirati che faranno di tutto

per farci la pelle. Quindi, fuoco alle armi! Inoltre, ogni sistema stellare ha le sue leggi e le sue merci illegali. Dovremo, quindi, stare molto attenti a quello che trasportiamo per non far ingrifare come un riccio la polizia locale he sarà sempre pronta a lanciarci contro le sue navette di attacco, qualora compissimo qualche piccola azione illegale, tipo assassinare qualcuno. Per aiutarci nel nostro compito di fare-quel-che-razzo-vogliamo, una volta approdati in qualche spazioporto o stazione spaziale, sarà possibile accedere alla BBS locale che ci consentirà l'ingresso in vari settori quali newsboard, sevizi per la nave, market ed i contatti, giustappunto, con i nostri amici poliziotti! Tutto questo ricercato gameplay è accompagnato da una grafica sublime. Il motore che muove Frontier è qualcosa di assolutamente raffinato. Frontier è, infatti, uno dei primi giochi ad utilizzare poligoni curvi e texture mapping. Il tutto ad una velocità assolutamente di tutto rispetto anche su un normale Amiga 500 o 1200. Il sistema stellare nel quale ci fionderemo verrà generato all'istante e sarà possibile esplorarlo in toto poiché le grandezze e distanze planetarie saranno realistiche. Potremo notare, grazie allo star dreamer, come i pianeti si ingrandiscono a mano a mano che ci avviciniamo e come il dettaglio di essi sia spettacolare. Le città, ovvero gli spazioporti, sono tranquillamente osservabili dall'orbita bassa del pianeta, ogni pianeta, a seconda della tipologia di appartenenza, avrà una texture differente e, in caso di atterraggio, vedremo sorgere piccole montagne o crateri, nuvole se è presente un'atmosfera e, ovviamente, il cielo stellato sopra la nostra testa. Insomma, a partire dalla prima volta che la nostra navicella lascerà il suolo, resteremo costantemente a la bocca aperta. E, se ciò non bastasse per farci crollare definitivamente la mascella, ci sono anche i pregiati effetti delle esplosioni, un po' cartooneggianti ma sicuramente di effetto, ed i tunnel iperspaziali che ci daranno l'idea del viaggio. Insomma, un motore grafico potentissimo, leggero ed assolutamente dettagliato. Parlando della parte audio, personalmente preferisco sempre spegnere la musica e godermi i suoni dei motori, dei laser e dell'atmosfera dei vari pianeti. Sebbene i suoni non facciano gridare al miracolo, di certo ricoprono esattamente il loro ruolo. Le musiche sono assolutamente di qualità, replicando brani meravigliosi di musica classica di celebri compositori come Mussorgsky, Greig, Wagner e Strauss che, se attivati, ci faranno compagnia durante atterraggi, battaglie e voli iperspaziali, ricordandoci del glorioso "2001: Odissea nello spazio".

Cosa possiamo aggiungere di Frontier che già non sia stato detto? Ci troviamo di fronte ad un gioco che ha preso l'eredità di Elite ed ha aggiunto quel pizzico di realismo e di fisica che fa tanto nerd. Inoltre, la sua infinita libertà d'azione fa sì che Frontier sia ancora oggi giocato ed amato, risultando godibile e riservando sempre delle nuove sorprese e delle nuove sfide.

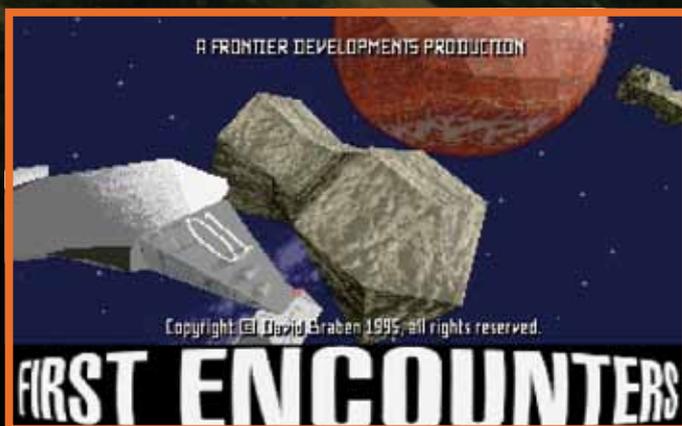
Cosa aggiungere che non sia già stato detto nella recensione? Quando misi le mie zampe su ELITE II Frontier, nell'ormai lontano 1993, ero dubbioso. Come poteva essere che un gioco così epico e vasto fosse interamente contenuto su un singolo floppy?
Ebbene, Frontier risultò più coinvolgente di tanti altri giochi dello stesso periodo.
Libertà, giocabilità, impatto grafico e longevità.
Per gli anni a venire, quel Frontier è sempre stato installato in pianta stabile sul mio Hard Disk e, tutt'oggi, è ancora presente. Un caposaldo, un mito, un simbolo di quanto la mente geniale di uno sviluppatore possa creare dal nulla qualcosa di epico. [Gabriele "The Big Show" Nick]

ELITE III
FIRST ENCOUNTERS

Sistema: **PC/MsDOS**
Anno: **1995**
Genere: **Space travelling**
Autori: **Frontier Developments**
Produttore/Distributore: **Gamtek, Konami**
Supporto di gioco: **1 CD-ROM**

Prezzi indicativi:
- Nuovo: **€ 40**
- CIB: **€ 29**
- Bundle: **€ 9**

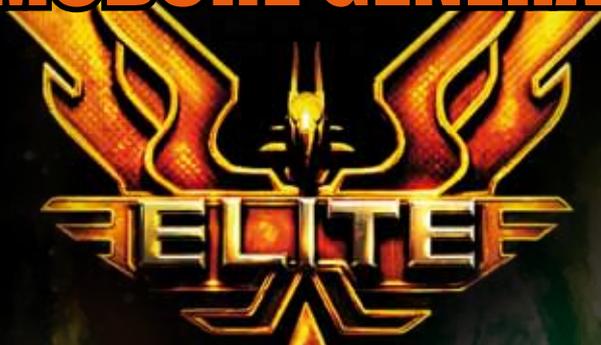
Impatto: **90%**
Carisma: **80%**
Tecnica: **89%**
Gameplay: **93%**
Replay: **89%**
Globale: **88%**
Giudizio:
First Encounters è un signor gioco, molto curato nell'aspetto grafico e con un ottimo gameplay ma che non riesce a bissare il successo del suo predecessore che risulta essere molto più affascinante e coinvolgente. Sicuramente, un gioco da provare (tramite l'emulatore DOSBOX) e con il quale passare qualche sana ora di divertimento ma, dopo un po', qualcosa ci dice che si ritornerà alla solitaria e silenziosa avventura di Frontier: ELITE II sul fido Amiga.

Un momento.. che diavolo ci fa un gioco per piccì sulle pagine di C=FG? Ci fa, a quanto pare, e pure tanto, visto che Frontier First Encounters è da classificarsi come uno dei grandi mancati sulla piattaforma Amiga di casa Commodore. First Encounters esce nell'Aprile del 1995 e, da molti, è visto come una versione riveduta e corretta del glorioso Frontier Elite II. La versione per Amiga "AGA only" e CD32 sarebbe dovuta uscire durante l'estate del medesimo anno ma, a causa dell'ormai morente mercato Amiga e del fallimento della Commodore stessa l'anno precedente, non vide mai la luce, lasciando l'amaro in bocca a tutti quelli che si aspettavano di vedere finalmente spinti all'estremo i loro A1200 espansi e non. Dunque, First Encounters è uno di quei giochi che è amato e odiato allo stesso tempo da popolo Amighista ma che rappresenta indubbiamente una bella evoluzione rispetto al precedente FE2.
Partiamo immediatamente dal comparto grafico che è stato completamente stravolto e migliorato, per poter sfruttare appieno la potenza delle rinnovate schede video e dei nuovi ed aggiornati processori x86. L'utilizzo dei texture mapping è assolutamente massiccio, tant'è che è quasi impossibile trovare un oggetto che non sia texturizzato; è stato inoltre applicato, come metodo di rendering, il gouraud shading, in grado di garantire giochi di luce ed ombra molto più realistici. La resa dei pianeti, tuttavia, risulta molto più artificiale e meno genuina rispetto a FE2. Talvolta, si ha l'impressione che i pianeti (compresi i giganti gassosi) siano erbosi e lo stesso dicasi per le navi stellari, le quali hanno subito un forte restyling, aumentando il numero di poligoni (tutti quanti texturizzati) ma questo è andato a scapito del realismo.
Quindi, sebbene l'impatto grafico sia importante e molto ben rifinito, non riesce a lasciare completamente a bocca aperta, poiché il texture mapping è forse eccessivo e, a volte, sconsiderato; sono, inoltre, presenti parecchi glitch grafici che rischiano di rovinare l'esperienza di gioco, come, per esempio, gli anelli dei pianeti giganti che scompaiono sia dietro che di fronte al pianeta stesso. Con questo non è da intendersi che First Encounters sia una vaccata ma semplicemente che, dati i due anni di sviluppo e riprendendo buona parte del motore grafico di FE2, ci si sarebbe aspettato quel qualcosa in più. Stesso discorso vale anche per il comparto audio che, purtroppo, fa un uso smodato di musica in formato midi... ed è opinione personale il fatto che i midi facciano veramente schifo. Ma a questo si rimedia facilmente eliminando le musiche e lasciando attivi i suoni di atmosfera e dei motori che, come in FE2, non sono nulla di eccezionale ma fanno dannatamente bene il loro dovere.
La novità maggiore che fa risalire la china a FFE è indubbiamente il gameplay. Sebbene lasci la completa libertà di azione come nel suo predecessore, è stata inserita una storia di base molto più marcata che il giocatore può decidere o meno di seguire. In sintesi, i Thargoids (gli arcinemici del primo capitolo) sono tornati con la voglia di fare il deretano a stelle e strisce agli esseri umani. A cosa serve seguire la storyline? Fondamentalmente, per ottenere navi non disponibili dai commercianti ed armi più potenti, oltre che a scalare i ranghi dell'Elite Ratings. Cosa comporta non seguire la storyline? Assolutamente nulla, tranne che non otterrete queste particolari navi ed armi. Ma ciò non dovrebbe essere un problema per l'appassionato avventuriero stellare. La storia inizia nel 3250, quindi 50 anni dopo l'inizio di Frontier Elite 2, e termina circa

nel 3255. Quindi per 5 anni, se decidete di procedere sulla storia principale, avrete le mani belle in pasta. Ed è proprio per seguire la storia principale che sono stati aggiunti i giornali spaziali, che altro non sono che veri e propri giornali a carattere tematico, da leggere, previo abbonamento, per tenerci aggiornati su ciò che accade nella nostra amata galassia e per tenere al sicuro (o mettere in pericolo) la nostra nave. Parlando di navi ed upgrade, sono stati aggiunti nuovi modelli disponibili, in virtù del fatto che alle già presenti due fazioni (Impero e Federazione) si è aggiunta una terza parte chiamata Alleanza, con sistema centrale Alioth che, nel capitolo precedente, risultava essere un sistema disputato e quindi molto pericoloso da navigare. Ed, ovviamente, sono stati aggiunti nuovi upgrade che facilitano nostra vita tra le stelle, tra cui il raggio traente per portare direttamente nella nostra stiva oggetti che abbiamo minato da asteroidi o semplicemente quello che i vascelli nemici distrutti ci lasceranno in eredità e l'utilissimo computer di navigazione che ci permetterà di scegliere la destinazione interna con due semplici click. Altre novità riguardano il computer da combattimento ma per il resto nulla di nuovo all'orizzonte, visto che restano sempre valide le innovazioni di FE2.

Adesso veniamo alle conclusioni. Frontier First Encounters. Elite 3? Facciamo Elite 2.5, probabilmente suona meglio. È indubbiamente un ottimo salto in avanti rispetto FE2 ma manca di quel pizzico di impatto che ha fatto di FE2 una pietra miliare. La grafica, al primo impatto, è molto ben rifinita ma saltano quasi immediatamente all'occhio i piccoli glitch che rovinano un po' l'esperienza di gioco. L'aggiunta di una storyline è indubbiamente una buona trovata ma, almeno nel mio caso, mi sono poi ritrovato a fare le stesse identiche cose che facevo in FE2, con l'unica aggiunta di una maggiore facilità di navigazione. Con questo non voglio assolutamente asserire che First Encounters sia un brutto gioco, ci mancherebbe! Semplicemente, non dà la stessa emozione del suo predecessore. Resta comunque un ottimo gioco e un grande rimpianto per la scena Amighista, anche se, comunque, non a livello dei primi due capitoli della serie.

Chi ha vissuto l'inesorabile declino di Amiga dopo il fallimento di Commodore, ricorderà come tanti giochi annunciati e mostrati in ricche preview (sempre per PC MS-DOS), non videro mai la luce per le macchine Amiga. E nonostante per taluni giochi siano state infine rilasciate versioni beta o demo, di ELITE III FirstEncounters AGA si persero ben presto le tracce.
È quindi probabile che alcuni di voi, nel '96 ancora non convertiti al PC o ai Mac, non abbiano mai giocato a questo titolo. Anche se preferisco quel certo non so ché della grafica flat di Frontier rispetto alle grossolane texture di First Encounters, esso è certamente un capitolo da riscoprire oggi e gli armati di DosBox potrebbero sicuramente restare piacevolmente sorpresi. [Amig4be]

ELITE III First Encounters rappresenta, secondo me, il simbolo del declino di Amiga ed il cambio deciso di marcia dei PC nei confronti del gioiello di casa Commodore.
Ricordo questo gioco con memorie agrodolci, da quando lo vidi girare perfettamente sul 486 di un caro amico. Ma allo stesso tempo, dopo anni, non sono convinto che sia questo gran passo in avanti rispetto a ELITE II Frontier.
Intendiamoci, le innovazioni ci sono e pure tante ma, se uno se ne infischia della storyline principale, il risultato è quello di avere una versione di rinfrescata graficamente di Frontier. Certamente un giro va fatto, almeno per provare le nuove navi e vedere cosa è successo dopo 50 anni spaziali ma...
È un gioco da 8 pieno, forse qualcosa di più ma non mi convince, preferisco ancora oggi la dolce solitudine di ELITE II Frontier, sul caro vecchio Amiga.
[Gabriele "The Big Show" Nick]

LA MITICA SAGA SPAZIALE DELLA COMMODORE GENERATION:

ELITE

CONCLUSIONI E... ANTEPRIME A 64 bit!

Dopo l'agrodolce (in ambito Amighista) Frontier Frist Encounters, i videogiocatori di tutto il mondo sono rimasti in attesa di un quarto capitolo della saga di Elite, restando silenti e speranzosi per quasi due decenni. Nel frattempo, l'eco e la libertà di questi capolavori di programmazione si sono fatti sentire da più fronti. Tramontato, ahinoi, il mercato Amiga, varie software house si sono dedicate alla realizzazione di cloni più o meno ispirati alla saga di Elite, senza però mai riuscire ad eguagliare la semplice complessità del genio di David Braben. Se non vogliamo proprio prendere in considerazione l'ottimo space combat game Starlancer ed il successivo Freelancer, che hanno offerto per la prima volta un accenno di ciò che la saga Elite aveva dato quasi 10 anni prima, forse il tentativo di realizzare qualcosa di incredibilmente simile è stato ottenuto grazie all'ottima saga di X, X, X2 ed X3 vagamente (e ribadisco vagamente), danno quella sensazione di libertà alla quale ci siamo ormai abituati. D'altro canto, però, anche le scene indipendenti non sono state ferme a guardare e, tramite una breve ricerca sul web, possiamo trovarci davanti a miriadi di cloni di Elite e di Frontier nonché a retroingegnerizzazioni di tutta quanta la saga, al fine di poter girare su sistemi operativi moderni e sfruttare le caratteristiche delle nuove schede grafiche. Oolite, GLFrontier, GLFFE sono solamente degli esempi di come un grande classico, possa essere riprogrammato sfruttando le potenzialità dei nuovi hardware. Tra i cloni, indubbiamente, è da citare Infinity. Allo stato attuale, il gioco è ancora in fase di sviluppo e si sono visti, da anni a questa parte, solamente alcuni screenshot, video impressionanti ed una demo giocabile del motore di combattimento. Ma tutto questo rischia di essere spazzato via dal grande ritorno. È vero che, per anni, il tanto bramato Elite 4 è stato considerato Vaporware alla stregua del buon Duke Nukem Forever ma, nel 2012, con un colpo di scena non indifferente, ecco apparire sul celebre sito Kickstarter una raccolta fondi per il finanziamento e la realizzazione, da parte di Braben e della sua Frontier Developments, del tanto bramato Elite 4. Ovviamente, il successo è stato immediato e la cifra ha superato il milione e mezzo di sterline. Giocatori vecchi e nuovi (uno scontro di due generazioni che hanno fiutato il capolavoro) immediatamente si sono fiondati nell'investire, preordinare ed attendere il gioco dei giochi, l'unico lavoro ludico che manca nell'odierno e ormai inflazionato mercato dei gamer. Cosa ci attende in questo Elite 4, a parte una grafica mozzafiato? È presto detto: libertà, realismo e, soprattutto, longevità. Possibilità di atterrare su qualunque tipo di pianeta (mi auguro non sulle giganti gassose!), creare il nostro impero economico, scegliere la vita che vogliamo fare (legale o illegale che sia) e, soprattutto, esplorare, esplorare ed esplorare una galassia immensa e completamente verosimile.

Ovviamente, saranno introdotti nuovi corpi celesti che, nella prima trilogia, sono stati gioco forza ignorati, come Buchi Neri, Wormholes e Braben solo sa quant'altro! Cosa dobbiamo aspettare? Il 2014, è la risposta. Nel frattempo, potrete piacevolmente ingannare l'attesa seguendo il diario dello sviluppo tenuto da Braben e il suo team di programmatori e grafici; in particolar modo, grazie al canale youtube ufficiale http://www.youtube.com/user/FrontierDevelopments?feature=watch potrete godervi i diversi spettacolari Trailer, oltre che assaporare in anteprima le interessantissime nuove tecnologie implementate in questo Elite Dangerous.

Sicuramente sarà bello vedere finalmente il successore ufficiale di Elite ma non scordiamoci mai di accendere i nostri vecchi C= e ritornare bambini, quando con 650kb avevamo tutta la galassia a nostra disposizione!

[Gabriele "The Big Show" Nick & Amig4be]

Software su cassetta **per C=64**

Titolo	Edizione	Cond.	Box	Prezzo
720°	Kixx	SW	no box	€ 3,00
ACE OF ACES	US Gold	CiB	double	€ 6,00
AFTERBURNER	SEGA - Activision	CiB	big	€ 14,00
BATMAN THE CAPED CRUSADER	OCEAN	CiB	single	€ 9,00
BOD SQUAD	Zeppelin Games	CiB	single	€ 6,00
BOOT CAMP	Summit	SW	no box	€ 3,00
BREAKTHRU	US Gold	CiB	double	€ 8,00
BUGGY BOY	Encore	CiB	single	€ 9,00
CALIFORNIA GAMES	EPYX	CiB	double	€ 14,00
COLONY	Bulldog Software	CiB	single	€ 4,00
COLOSSUS CHESS 4	CDS Software	CiB	big	€ 15,00
COMBAT SCHOOL	The Hit Squad	CiB	single	€ 8,00
COMBAT SCHOOL	The Hit Squad	SW	no box	€ 3,00
CONTINENTAL CIRCUS	Tronix	CiB	single	€ 9,00
CREATURES	Thalamus	New	double	€ 24,00
DEFENDER OF THE CROWN	Mirror Soft	CiB	big	€ 38,00
DENARIUS	Firebird	CiB	single	€ 5,00
EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER	Touch Down!	CiB	single	€ 8,00
FA CUP FOOTBALL	Virgin games	SW	no box	€ 2,00
FAST FOOD	Code Masters	CiB	single	€ 6,00
FINDERS KEEPERS	Mastertronic	CiB	single	€ 4,00
FLASH GORDON	M.A.D.	CiB	single	€ 7,00
FORGOTTEN WORLDS	Kixx	CiB	single	€ 8,00
FRANKENSTEIN JUNIOR	Cartoon Time	CiB	single	€ 7,00
GAUNTLET II	US Gold	CiB	double	€ 15,00
GEMINI WING	Tronix - Virgin	CiB	single	€ 8,00
GHOSTBUSTERS	Ricochet	CiB	single	€ 7,00
GHOSTBUSTERS	Ricochet	SW	no box	€ 3,00
GO FOR GOLD	Kixx	SW	no box	€ 2,00
GOLDEN AXE	Tronix - Virgin	CiB	single	€ 9,00
GRYZOR	The Hit Squad	CiB	single	€ 9,00
GUTZ	OCEAN	CiB	double	€ 7,00
HEAD OVER HEELS	The Hit Squad	CiB	single	€ 10,00
HOOK	OCEAN	SW+M	no box	€ 4,00
HOWARD THE DUCK	Activision	SW	no box	€ 3,00
JACK NICKLAUS' GREATEST 18 HOLES … GOLF	The Hit Squad	SW	no box	€ 2,00
KNIGHTMARE	Activision	SW+B+I	double	€ 8,00
LAST NINJA 2	The Hit Squad	CiB	single	€ 15,00
LAST V8	Mastertronic	SW	no box	€ 2,00
LEADER BOARD MULTIMIX	Kixx - Access	SW	no box	€ 3,00
LICENCE TO KILL	The Hit Squad	SW	no box	€ 2,00
MANCHESTER UNITED	GBH - Krisalis	SW	no box	€ 2,00
NIGHT RACER	Mastertronic	CiB	single	€ 4,00
NINJA RABBITS	MicroValue	SW	no box	€ 2,00
POLICE ACCADEMY II	Method solutions	SW	no box	€ 2,00
POPEYE	Alternative	CiB	single	€ 8,00
POWERPLAY THE GAME OF THE GODS	Players	CiB	single	€ 4,00
QUICK THINKING	Mirror Soft	SW	no box	€ 3,00
RAIMBOW ISLAND	The Hit Squad	CiB	single	€ 12,00
RAMBO III	The Hit Squad	CiB	single	€ 7,00
RAMBO III	The Hit Squad	SW	single	€ 3,00
RENEGADE	The Hit Squad	CiB	single	€ 9,00
RICK DANGEROUS	Kixx - Firebird	CiB	single	€ 9,00
ROBOCOP	OCEAN	SW	no box	€ 4,00
RYGAR	Kixx	CiB	single	€ 7,00
SALAMANDER	The Hit Squad	CiB	single	€ 15,00
SHOOT'EM-UP CONSTRUCTION KIT	Toolbox	CiB	single	€ 7,00
TARGET RENEGADE	The Hit Squad	CiB	single	€ 8,00
THE EMPIRE STRIKES BACK	The Hit Squad	CiB	single	€ 9,00
THE WOMBLES	Alternative	SW	no box	€ 2,00
TOY BIZARRE	Ricochet	CiB	single	€ 12,00
TOY BIZARRE	Activision	SW	no box	€ 6,00
TYPING TUTOR	Toolbox	CiB	single	€ 3,00
VEGAS JACKPOT	Mastertronic	SWw	no box	€ 2,00
WWF WRESTLEMANIA	OCEAN	SW+M	no box	€ 4,00

Software su cartuccia **per C=64**

Titolo	Edizione	Cond.	Box	Prezzo
ATTACK OF THE MUTANT CAMELS	Hes	SW	no box	€ 20,00
AVENGER	Commodore	SW	no box	€ 9,00
BATTLE COMMAND	Ocean	CiB	big	€ 56,00
C64 GAMES SYSTEM CARTRIDGE	Commodore	SW	no box	€ 39,00
CENTIPEDE	Atari	SW	no box	€ 17,00
EPYX FAST LOAD	Epyx	SW	no box	€ 17,00
FROGGER	Parker Brothers	SW	no box	€ 32,00
HES MON 64	Hes	SW	no box	€ 17,00
INTERNATIONAL SOCCER	Commodore	SW	no box	€ 7,00
JUMPMAN JUNIOR	Epyx	SW	no box	€ 22,00
LOGIC LEVELS	Fisher Price	SW	no box	€ 6,00
MACH 5		SW	no box	€ 22,00
MAGIC DESK 1	Commodore	SW	no box	€ 7,00
MOONDUST		SW	no box	€ 29,00
MS. PAC-MAN	Atari	SW	SW+B	€ 12,00
MS. PAC-MAN	Atari	CiB	big	€ 17,00
MUSIC COMPOSER	Commodore	SW	no box	€ 6,00
NAVY SEALS	Ocean	SW	no box	€ 22,00
OMEGA RACE	Commodore	SW	no box	€ 9,00
POWER PLAY 64		SW	no box	€ 49,00
ROBOCOP 2	Ocean	CiB	big	€ 24,00
SEA SPELLER	Fisher Price	SW	no box	€ 6,00
SIMONS' BASIC		SW	no box	€ 12,00
SUPER GAMES	Commodore	SW	no box	€ 21,00
TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY	Ocean	CiB	single	€ 17,00
TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY	Ocean	SW+B	single	€ 15,00
VISIBLE SOLAR SYSTEM	Commodore	SW	no box	€ 9,00
WIZARD OF WOR	Commodore	SW	no box	€ 25,00

MARPES DATASSETTE PLAYER:

- Lettore NUOVO di software su cassetta per Commodore 64 di marca MARPES.

Il migliore tra quelli che sono rimasti in produzione più a lungo, il datassette Marpes garantisce un'affidabilità quasi identica a quello originale Commodore. Nuovo, con box, polistiroli, documentazione, plastiche, ecc. Test di funzionamento effettuato direttamente da personale della Marpes s (è presente un bigliettino firmato all'interno della scatola).

OFFERTA: € 25,00

MAILORDER RETROGARAGE

- INVIARE LE RICHIESTE DI ORDINI TRAMITE EMAIL A luca.antoniazzi@gmail.com (lucommodore)
- ORDINE MINIMO: 10 Euro in totale, escluso il costo di spedizione.
- SPEDIZIONE: tramite posta prioritaria o pacco ordinario oppure, a scelta dell'acquirente, con spedizione tracciata (posta raccomandata o paccocelere3).
- COSTO DI SPEDIZIONE: 3 Euro per il primo gioco + 1 Euro per ogni gioco oltre al primo, con limite di costo massimo di 10 Euro.
- COSTO DI SPEDIZIONE TRACCIATA: 5 Euro per il primo gioco + 1 Euro per ogni gioco oltre al primo, con limite di costo massimo di 15 Euro.
- TEMPI DI SPEDIZIONE: indicativamente, la spedizione avviene entro 10 giorni dal pagamento.
- PAGAMENTO: anticipato tramite, a scelta dell'acquirente, PAYPAL, Bonifico bancario o altro (chiedere/specificare per email).
- Condizioni di vendita non professionale e tra privati di materiale usato (testato/funzionante) o nuovo (inteso come mai estratto dal suo imballo dall'atto dell'acquisto iniziale) proveniente da collezioni private.

NOTA BENE

Tutto il materiale in vendita è stato testato e risultato funzionante al 100%. Si tratta di una vendita tra privati: non sono accettate restituzioni nè rimborsi e si declina ogni responsabilità per eventuali danneggiamenti occorsi durante le spedizioni o dovuti all'uso improprio del materiale venduto da parte dell'acquirente.

ACQUISTA DAL MAILORDER DI RETROGARAGE E CONTRIBUISCI A COMMODORE FAN GAZETTE

Il 15% netto della tua spesa nel mailorder (esclusi i costi di spedizione) verrà interamente donato alle casse di C=FG!

SECONDA PARTE

È IN USA E LO USA

#2: PROBLEMI

Benritrovati al secondo appuntamento con Hollywood; com'è andata? Spero non ci siano stati grossi problemi e spero anche che abbiate svolto per bene i compiti a casa. So che siete impazienti ed avete già i polpastrelli pronti a picchiettare sulla tastiera del vostro computer perciò passeremo subito alla loro risoluzione.

PROBLEMA 1: Mesi di vita

Avevo chiesto di modificare il programma per il calcolo dell'età in modo che fornisse anche il numero di mesi di vita di un individuo, ma come possiamo fare? Innanzitutto riporto qua sotto il listato originale:

```
NPrint("--- Tecniche avanzate per il calcolo dell'età ---")
NPrint("In che anno sei nato?")
risposta_anno = InKeyStr(#NUMERICAL)
anno_corrente = GetDateNum(#DATEYEAR)
eta = anno_corrente - risposta_anno
NPrint("")
NPrint("La mia evoluta IA ha effetuato il calcolo della tua età:")
NPrint("Hai esattamente", eta, "anni")
WaitLeftMouse()
```

Per prima cosa dobbiamo trovare un modo per chiedere all'utente in che mese è nato e successivamente dobbiamo recuperare il numero del mese della data corrente; se siete stati attenti non dobrebbe essere stato difficile giungere a questa conclusione:

```
NPrint("")
NPrint("In che mese sei nato (indicare il numero del mese)?")
risposta_mese = InKeyStr(#NUMERICAL)
mese_corrente = GetDateNum(#DATEMONTH)
```

Con questi nuovi valori adesso dobbiamo trovare il modo di calcolare esattamente quanti mesi di vita ha l'individuo con i (pochi) mezzi che abbiamo a disposizione, quindi adesso passiamo al ragionamento ossia allo sviluppo dell'algoritmo (*). L'approccio più semplice è quello di trasformare la data di nascita e la data odierna in un numero che rappresenta il numero di mesi a partire dall'anno zero, dopodichè basterà effettuare la differenza tra questi due valori ed avremo esattamente il numero di mesi di vita dell'individuo:

```
inizio = risposta_anno * 12 + risposta_mese
fine   = anno_corrente * 12 + mese_corrente
mesi_trascorsi = fine - inizio
```

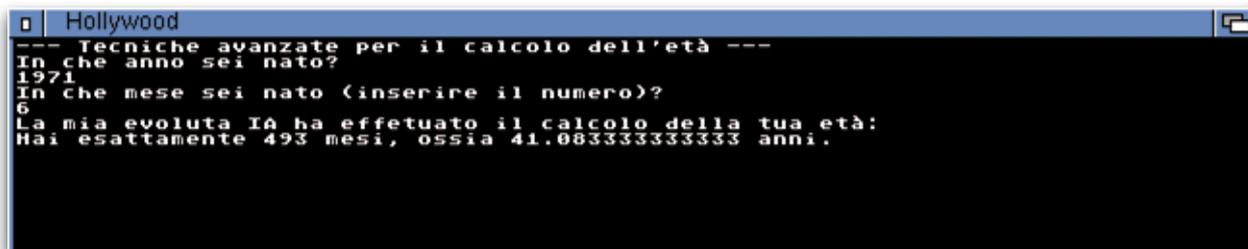
Se proprio vogliamo fare gli splendidi possiamo calcolare anche il numero degli anni trascorsi con notazione decimale:

```
anni_trascorsi = mesi_trascorsi / 12
```

(*) per algoritmo si intende una sequenza finita di passi atti a risolvere un determinato problema.

Adesso vediamo come viene il listato completo di tutte le nostre modifiche:

```
NPrint("--- Tecniche avanzate per il calcolo dell'età ---")
NPrint("In che anno sei nato?")
risposta_anno = InKeyStr(#NUMERICAL)
NPrint("")
NPrint("In che mese sei nato (inserire il numero)?")
risposta_mese = InKeyStr(#NUMERICAL)
anno_corrente = GetDateNum(#DATEYEAR)
mese_corrente = GetDateNum(#DATEMONTH)
inizio = risposta_anno * 12 + risposta_mese
fine = anno_corrente * 12 + mese_corrente
mesi_trascorsi = fine - inizio
anni_trascorsi = mesi_trascorsi / 12
NPrint("")
NPrint("La mia evoluta IA ha effetuato il calcolo della tua età:")
NPrint("Hai esattamente", mesi_trascorsi, "mesi, ossia", anni_trascorsi, "anni.")
WaitLeftMouse()
```

Abbiamo appena introdotto dei nuovi operatori matematici nel nostro programma, vale a dire la moltiplicazione, indicata con il simbolo * (asterisco) e la divisione, indicata con il simbolo / (barra trasversale). Un argomento importate che dobbiamo affrontare ora riguarda appunto gli operatori matematici, innanzitutto vediamo cosa abbiamo a disposizione:

```
Hollywood
--- Tecniche avanzate per il calcolo dell'età ---
In che anno sei nato?
1971
In che mese sei nato (inserire il numero)?
6
La mia evoluta IA ha effetuato il calcolo della tua età:
Hai esattamente 493 mesi, ossia 41.083333333333 anni.
```

Simbolo	Descrizione	Esempio
+	Somma	`a = b + c`
-	Sottrazione	`a = b - c`
*	Moltiplicazione	`a = b * c`
/	Divisione	`a = b / c`
\	Divisione Intera	`a = b \ c`
%	Resto	`a = b % c`
^	Potenza	`a = b ^ c`

Mi sembra tutto abbastanzia auto esplicativo, le uniche note da fare riguardano la *divisione intera*, il resto e la *potenza* che a colpo d'occhio potrebbero risultare poco chiare.

La divisione intera differisce da quella normale perchè resituisce la parte intera del risultato, provate questo breve esempio:

```
risultato_normale = 170 / 7
risultato_intero  = 170 \ 7
NPrint("divisione normale 170 / 7 = ", risultato_normale)
NPrint("divisione intera  170 \ 7 = ", risultato_intero)
WaitLeftMouse()
```

Il resto (chiamato anche modulo) resituisce *la parte rimanente di una divisione intera*; ad esempio se calcoliamo il resto di 7 e 3 otteremo 1 perchè, parlando di numeri interi, 7 / 3 = 2 con resto 1.

Infine, abbiamo la *potenza*, o meglio l'*elevazione a potenza* che viene indicata con il simbolo ^; se vogliamo scrivere 10 alla seconda, ossia 10^2, nel nostro programma dovremo utilizzare la notazione 10^2.

Tutto chiaro? Spero di sì.

Per le operazioni matematiche sopra riportate esistono anche apposite funzioni, ossia:

Simbolo	Descrizione	Funzione equivalente
+	Somma	`a = Add(b, c)` → `a = b + c`
-	Sottrazione	`a = Sub(b, c)` → `a = b - c`
*	Moltiplicazione	`a = Mul(b, c)` → `a = b * c`
/	Divisione	`a = Div(b, c)` → `a = b / c`
\	Divisione Intera	
%	Resto	`a = Mod(b, c)` → `a = b \ c`
^	Potenza	`a = Pow(b, c)` → `a = b ^ c`

PROBLEMA 2: Addizione
Questo è veramente banale per il puntoal quale siamo arrivati fino ad ora; spero che tutti voi lo abbiate risolto brillantemente, altrimenti vi consiglio di ricominciare dalla prima parte! Dobbiamo chiedere all'utente di inserire due numeri che memorizzeremo in due variabili e stamperemo la somma a video, ecco qua:

```
NPrint("--- Somma di due numeri ---")
NPrint("Inserisci il primo numero:")
primo_numero = InKeyStr(#NUMERICAL)
NPrint("")
NPrint("Inserisci il secondo numero:")
secondo_numero = InKeyStr(#NUMERICAL)
risultato = primo_numero + secondo_numero
NPrint("")
NPrint(primo_numero, "+", secondo_numero, "=", risultato)
WaitLeftMouse()
```

PROBLEMA 3: Lotto
Scommetto che nessuno c'è riuscito, vero? Ve l'avevo detto che sono un po' sadico, no?

COMMENTI
Tornando un attimo seri (impresa ardua), avrete notato come il nostro primo programma per il calcolo dell'età stia crescendo rapidamente; è necessario fare un po' di ordine e quindi è il caso di cominciare ad utilizzare i commenti. I commenti sono delle parti del programma che sono totalmente ignorate durante l'esecuzione, ci puoi scrivere di tutto, anche le parolacce, nessun errore sarà generato. Questo strumento è utilissimo se utilizzato con criterio e serve principalmente a rendere più leggibile il codice e a rendere chiare alcune parti che, magari, a distanza di tempo potremmo dimenticare, o ancora, sono fondamentali qualora si decidesse di passare il nostro programma ad un altra persona e che invece sono indispensabili se lavoriamo in team con altre persone. In Hollywood, esistono due tipi di commento, uno su singola riga e uno su blocco di righe (consecutive); vediamo come funzionano con un esempio:

```
/* PROGRAMMA DI ESEMPIO PER DIMOSTRARE L'UTILIZZO
   DEI COMMENTI, QUESTO AD ESEMPIO E' UN COMMENTO A BLOCCO
   CHE RISIEDE SU PIU' RIGHE CONSECUTIVE E TERMINA QUANDO
   VENGONO INCONTRATI I DUE CARATTERI QUA A DESTRA -> */

; Questo invece è un commento su singola riga e termina quando
; termina la riga stessa

NPrint("Questa rivista è stupenda!") ; posso anche commentare così
NPrint("C=FG Rulez!") /* ma anche in questo modo */
```

Adesso non abbiamo tutta questa necessità di commentare i nostri programmini, perchè sono brevi e abbastanza ovvi ma è buona cosa abituarsi a farlo, d'ora in poi lo faremo, altrimenti bacchettate sulle nocchie!

Torniamo adesso al nostro avanzatissimo programma per il calcolo dell'età, e vi chiedo: "E se chi utilizzerà il nostro programma è un burlone e tenta di fare il furbo?". Mettiamo che cerchi di prendere per i fondelli il nostro super-programma inserendo, ad esempio, l'anno di nascita superiore all'anno corrente? Il nostro programma non farebbe una piega e calcolerebbe un età negativa ma rivelerebbe una scarsissima capacità logica e tutti scoprirebbero che, in realtà non siamo degli abili programmatori, bensì dei cialtroni. Noi, questo non possiamo tollerarlo: nessuno dovrà ridere di noi per cui adesso introdurremo le espressioni condizionali.
Un'espressione condizionale permette di eseguire una parte di codice, a condizione che l'espressione indicata nel suo costrutto sia vera; vediamo la forma più semplice:

```
If <espressione> Then <comando>
```

e modifichiamo il nostro codice inserendo anche dei commenti.

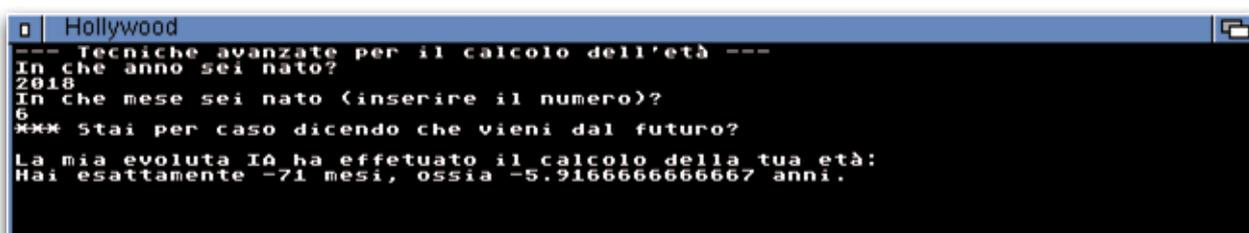
```
; PROGRAMMA PER IL CALCOLO DELL'ETA'
NPrint("--- Tecniche avanzate per il calcolo dell'età ---")
NPrint("In che anno sei nato?")

; Richiesta dati
risposta_anno = InKeyStr(#NUMERICAL)
NPrint("")
NPrint("In che mese sei nato (inserire il numero)?")
risposta_mese = InKeyStr(#NUMERICAL)
NPrint("")

; Lettura anno e mese corrente
anno_corrente = GetDateNum(#DATEYEAR)
mese_corrente = GetDateNum(#DATEMONTH)

; Controllo dei dati
If ToNumber(risposta_anno) > anno_corrente Then NPrint("*** Stai per caso dicendo che vieni dal
futuro? ***")

; Calcolo dell'età
inizio = risposta_anno * 12 + risposta_mese
fine = anno_corrente * 12 + mese_corrente
mesi_trascorsi = fine - inizio
anni_trascorsi = mesi_trascorsi / 12

; Stampa dei risultati
NPrint("")
NPrint("La mia evoluta IA ha effetuato il calcolo della tua età:")
NPrint("Hai esattamente", mesi_trascorsi, "mesi, ossia", anni_trascorsi, "anni.")
WaitLeftMouse()
```

```
Hollywood
--- Tecniche avanzate per il calcolo dell'età ---
In che anno sei nato?
2018
In che mese sei nato (inserire il numero)?
6
*** Stai per caso dicendo che vieni dal futuro?

La mia evoluta IA ha effetuato il calcolo della tua età:
Hai esattamente -71 mesi, ossia -5.9166666666667 anni.
```

Vedete come, con un semplice controllo, abbiamo subito bacchettato il nostro utente furbetto? E' importante verificare i dati inseriti - o presi da altre fonti esterne e, quindi, imprevedibili - per evitare situazioni di errore e blocchi improvvisi dei programmi.

Come abbiamo detto poco fa, la forma semplice della nostra istruzione condizionale If-Then è:

```
If <espressione> Then <comando>
```

Dove:

- una `<espressione>` è un *'insieme di operatori, variabili, costanti e funzioni che generano un risultato'* che, nel nostro caso, può risultare *vero* o *falso*; nel primo caso `<comando>` sarà eseguito, altrimenti sarà ignorato;
- `<comando>` è una qualsiasi istruzione o funzione che vogliamo eseguire se `<espressione>` risulta *vera*.

Nel nostro programma abbiamo utilizzato:

```
If ToNumber(risposta_anno) > anno_corrente Then NPrint("*** Stai per caso...
```

Come potete notare, se masticate un po' d'inglese, il significato di ciò che vogliamo fare è decisamente chiaro:
SE `ToNumber(risposta_anno)` *ALLORA* `NPrint(Stai per caso...`

C'è un altro paio di cose da spiegare prima di proseguire e la prima riguarda gli operatori relazionali, ossia tutti quegli operatori che restituiscono come risultato Vero o Falso, indicati con le parole chiave `True` oppure `False`.

Simbolo	Descrizione	Esempio
>	Maggiore di	b è maggiore di c? b > c
<	Minore di	b è minore di c? b < c
>=	Maggiore o uguale	b è maggiore o uguale a c? b >= c
<=	Minore o uguale	b è minore o uguale a c? b <= c
=	Uguale a	b è uguale a c? b = c
<>	Diverso	b è diverso da c? b <> c

Già mi immagino i vostri pensieri: *"Tabelle, numeri, operatori... ma che siamo tornati alle elementari?"*. Dovete pazientare ancora un pochino, perchè queste conoscenze sono fondamentali per poter proseguire; eccovi, anzi, un'altra informazione preziosissima: per Hollywood `True` e `False` sono costanti riservate (Woooooaaaa!!! Ma cos'è una costante??? Lo vedremo in seguito, tranquilli!) e hanno rispettivamente i valori `1` e `0`, tuttavia Hollywood considera `True` qualsiasi numero diverso da 0! Questo significa che, se scrivo ed eseguo il seguente codice:

```
If 100 Then NPrint("sembra un risultato vero anche se 100 non corrisponde a True")
WaitLeftMouse()
```

mentre

```
If 0 Then NPrint("questo testo non verrà mai stampato!")
WaitLeftMouse()
```

Questo comportamento potrà essere sfruttato a nostro vantaggio in svariate situazioni ma per adesso prendiamolo per buono così.

CONCLUSIONI

Per concludere questa seconda lezione, riepilogo qua sotto i tipi di valori che abbiamo incontrato fino ad ora:

- Valori numerici 1, 2, 3, 4.1, -19, ecc...
- Valori booleani Ne esistono solo due, Vero e Falso, ossia True e False.
- Stringhe Sono i lacci delle scarpe... ehmm... sono dei caratteri racchiusi fra virgolette, singole o doppie, come ad esempio "io sono una stringa!", "anche io, e sono alfanumerica 8989" oppure 'anche questa è una stringa!'. L'importante è che ogni coppia di apici, o doppi apici, sia omogenea.

Se avete dubbi o perplessità su quanto detto fino ad ora, vi esorto a scrivere a C=FG, sarà un piacere per me prendervi per i fondell.... ops... aiutarvi a risolverli.
Infine, qualche anticipazione per la prossima volta:

- risoluzione dei problemi e utilizzo dei diagrammi di flusso;
- approfondimento sull'importanza dei commenti;
- l'importanza di evitare i crash e del controllo dei dati;
- e altro ancora!

Ricordate che maggior parte degli argomenti che stiamo trattando è fondamentale non solo per Hollywood ma per qualsiasi altro linguaggio decidiate un giorno di imparare; è un po' come quando si frequenta la scuola guida: una volta imparate le regole fondamentali, sarete in grado di guidare qualsiasi veicolo di una certa categoria. A presto!

Ecco i comandi che abbiamo incontrato in questo appuntamento:

```
ToNumber(variabile[, base])
```

Questa funzione analizza la 'variabile' specificata e restituisce il numero che rappresenta; in pratica, effettua una conversione, anzi una forzatura di 'variabile' in un numero.
Ad esempio, `ToNumber("100")` restituisce 100 come numero, convertendolo dalla stringa che gli abbiamo passato.
Il parametro 'base' è opzionale e può essere utilizzato per specificare in che base convertire il numero ma queste cose le vedremo più avanti.

```
If <espressione> Then <comando>
```

Questo costrutto verifica che *'espressione'* dia come risultato `True` (vero), nel qual caso esegue *'comando'* che può essere un comando o una funzione. Da notare che le seguenti righe sono equivalenti:

```
If <espressione> Then <comando>
If <espressione> = true Then <comando>
```

COLLEGAMENTI & RIFERIMENTI

[1] http://www.airsoftsoftwair.com/
[2] http://www.lua.org/
[3] http://www.hollywood-mal.com/download.html
[4] http://it.wikipedia.org/wiki/Compilatore_just-in-time
[5] https://play.google.com/store/apps/details?id=com.airsoftsoftwair.hollywood&hl=it
[6] http://www.hollywood-mal.com/download.html
[7] http://it.wikipedia.org/wiki/Hello_world
[8] http://www.youtube.com/watch?v=mAbJSyRR8hQ

CONTINUA SUL PROSSIMO NUMERO ...

C=64 COM'È

E dopo la corposa lezione sul vecchio Commie, sul primo numero di C=FG, passiamo ora alla pratica, da bravi Nerd...
Perché è sempre interessante leggere e guardare foto ma maneggiare il "bare metal" è molto più divertente! Non trovate anche voi?

Bentrovati nella sezione hardware! In questo articolo vedremo come aprire un C=64C, la versione con il case bianco simile al C=128.

Le seguenti istruzioni di smontaggio si riferiscono, quindi, a questo modello ma non disperate se possedete un C=64 classico; perché anche quello è molto semplice da smontare.

Prima di procedere, facciamo una sacrosanta dichiarazione:
"Non siamo in alcun modo responsabili per eventuali danni a cose e/o persone, causati dall'uso di questa procedura." Noi abbiamo smontato e rimesso insieme il nostro C=64C Made in Hong Kong secondo la procedura descritta, e funziona ancora perfettamente, quindi, se il vostro si rompe, è colpa della vostra bestialità!

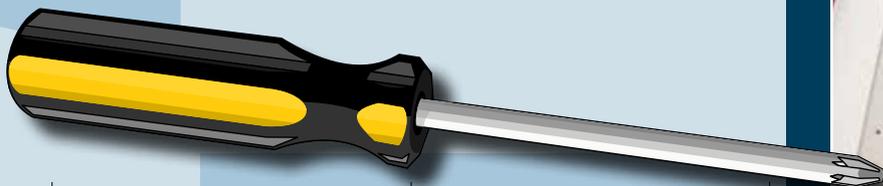
Detto ciò, passiamo agli strumenti necessari: vi servirà un cacciavite a croce (o a "stella") di media grandezza (diciamo 4-5 mm (di diametro), un piccolo cacciavite a taglio o qualcosa di sottile e piatto per fare leva e delle pinze. Potrebbe tornarvi utile anche un piccolo contenitore per le (poche) viti.

Possiamo ora cominciare!

1)
Il primo passo è sempre quello più importante: rimuovete TUTTE le connessioni e i cavi dal C=64, non provate in alcun modo a smontarlo se acceso o se sotto tensione! Questo avviso può sembrare superfluo ma è sempre meglio essere espliciti.

2)
Rovesciate sottosopra la macchina e trovate le 3 viti da rimuovere: nel nostro Commodore 64C sono vicine alla parte frontale del C=64, molto facili da notare. Rimuovetele con il cacciavite a croce e mettetele in un posto sicuro.

3)
È il momento, ora, di rimuovere la cover superiore. Abbiamo già rimosso le 3 viti, dobbiamo però scontrarci con delle clip di plastica disposte nel contorno del case: nel nostro C=64C, ci sono 2 clip ai lati della tastiera, una a destra e una a sinistra, all'incirca all'altezza dei tasti F5 e RUN/STOP.

FATTO DENTRO?

Con il cacciavite a taglio - e con ESTREMA delicatezza! - facciamo leva sulle due metà del case finchè le clip non si rilasciano. Ribadisco la delicatezza, perchè la plastica, con il tempo, non tende solo a ingiallirsi ma perde anche flessibilità, quindi fate attenzione a non romperle!

Tolte le clip vicino alla tastiera, rimangono le 3 clip sul retro della macchina, sopra i connettori di espansione; anche in questo caso, siate delicati nell'uso del cacciavite e vedrete che la cover si staccherà senza troppo sforzo.

Immagine:
bellissimo esemplare perfettamente conservato del Commodore 64C, la versione "slim" del computer più famoso del mondo

Immagine:
il "retro" del Commodore 64C; per smontarlo si comincia da qui!

Immagine:
la robusta tastiera del Commie smontata dal suo alloggio

Immagine:
come si presenta l'interno del C=64C, una volta scollegata la tastiera

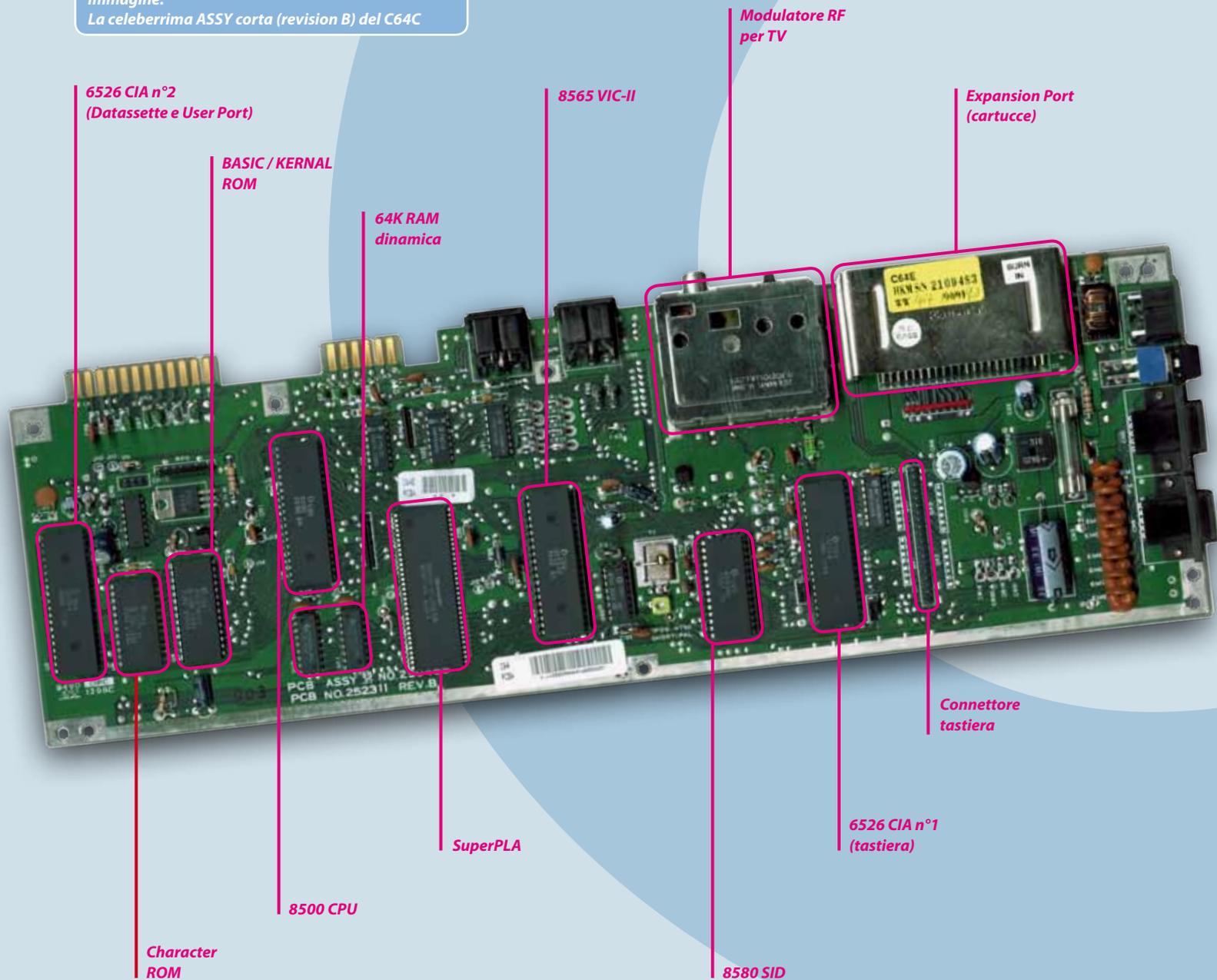
Immagine:
alzato lo "shield" in cartone, ecco l'ASSY del C64C in tutta la sua gloria

4)
Nei modelli con case "breadbin" (biscottone), la tastiera è avvitata alla metà superiore del case; quindi, quando si rimuove quest'ultima, bisogna porre attenzione a non tirare i cavi di collegamento tra tastiera e scheda madre. Nei C64C, la tastiera è fissata alla metà inferiore, bisogna solo prestare attenzione al cavetto del LED di accensione, collegato attraverso un piccolo connettore. Rimuovete il connettorino del LED dalla scheda madre (ricordatevi il suo orientamento per quando rimonterete il Commie) e potrete così liberare il guscio superiore. Mettetelo da una parte e procediamo.

5)
A questo punto, abbiamo libero accesso all'interno del Commie, ma tra noi e la scheda madre c'è ancora di mezzo la tastiera.
Fortunatamente è semplice rimuoverla: ci sono due viti negli angoli in alto a destra e in alto a sinistra del blocco tastiera; svitatele e mettetele da parte.
Il blocco tastiera è così facilmente asportabile, basta farlo scorrere verso l'alto per liberarlo dai supporti che si incastrano nel case sottostante.

6)
Ora dobbiamo rimuovere la connessione tra la scheda madre e la tastiera: usando le pinze e con molta delicatezza, solleviamo il connettore dalla scheda madre, separando così la tastiera dal computer. ATTENZIONE, NON TIRATE I CAVI! Fate leva solo sul connettore in plastica o rischierete di strappare qualche filo dal cavo, e ciò è una **CosaBrutta™**.
Se anche voi state smontando un C=64C, potete a questo punto rimuovere i supporti metallici dove era avvitata la tastiera, rimuovendo le due viti che li tengono fissati.

7)
Ci siamo quasi!
L'unica cosa che rimane a occluderci la vista della scheda madre è lo shield anti-interferenze. Se avete un C=64 "biscottone" molto vecchio, lo shield è limitato all'area del chip VIC-II, quindi la scheda madre è già completamente visibile. Nei modelli successivi, lo shield è una griglia metallica che ricopre completamente la scheda madre; purtroppo, a volte è saldato e rimuoverlo è un processo delicato e pericoloso, quindi l'avventura diventa più ostica per queste macchine.

Immagine:
La celeberrima ASSY corta (revision B) del C64C

Il C=64C e molti "biscottoni" prodotti per l'Europa (incluso il bianco C=64G) usano uno "shield" fatto di cartone con vernice metallizzata; patetico ma molto semplice da spostare per raggiungere i tesori sottostanti. In questo caso, lo shield è collegato al telaietto della porta di espansione attraverso una molletta metallica; dolcemente, con delle pinze o un cacciavite, sfilare la molletta dal telaietto metallico, facendo attenzione a non danneggiare i condensatori nelle vicinanze (i cilindretti nero-blu). Una volta libero, lo shield è facilmente piegabile all'indietro per consentire una visuale totale e completa dei circuiti.

Mission complete!

Possiamo ora ammirare la tecnologia che ha reso così importante il Commodore 64; fate riferimento alle immagini riportate in queste pagine e "divertitevi" a trovare tutti i componenti nel vostro Commie!

Con ciò, si conclude questo articolo; ora conoscete il vostro Commodore 64 sia dentro che fuori!

... come dite? Rimontare il vostro Commie? Seguite le istruzioni al contrario no?

D'oh!

[Z80Fan]

LO SAPEVI CHE...

... In linea di massima, è possibile riconoscere il modello di scheda del proprio Commodore 64 anche solo guardandone la tastiera! I Commie con la "assy corta" sono quelli con i tasti serigrafati solo sulla faccia superiore, mentre in quelli con "assy lunga" i tasti sono serigrafati anche sulla "faccia" rivolta verso l'utente.

Immagine:
immagine ravvicinata del chip VIC-II su ASSY corta (revision A)

Immagine:
immagine ravvicinata del mitico SID su ASSY corta (revision A)

Immagine:
La gloriosa ASSY lunga del Commodore 64 originale

WORK IN PROGRESS...

AMIGAx86?

yes we can!

STAY TUNED

La tua pubblicità su Commodore Fan Gazette!

NON PUOI comprare spazi pubblicitari su C=FanGazette. Gli spazi vengono infatti assegnati, direttamente e discrezionalmente dalle redazioni, IN REGALO a coloro che hanno fornito un contributo a C=FanGazette. I contributi possibili sono di 3 tipi:

- **Creativi**
- **Operativi**
- **Donazioni**

I contributi creativi sono quelle meravigliose email che giungono in redazione, con articoli scritti o tradotti, allegati interessanti, il tutto scritto in buon italiano e magari in formato standard (rtf), con tanto di immagini in buona risoluzione (in generale, più sono grandi e meglio è). Anche certe email per la rubrica della posta sono **contributi creativi**.

I contributi operativi sono quelli più di "manovalanza" ma non per questo meno importanti, come recensire videogiochi, tradurre in italiano documenti evidentemente importanti, realizzare un'intervista interessante, inoltrare a vari autori richieste di pubblicazione di articoli già presenti on line (chiedendo di poterli ripubblicare, aggiornandoli) e altro.

Le donazioni servono un po' per mandare avanti la baracca. Intendiamoci subito che la base di tutto C=FanGazette è proprio che nessuno ci guadagni niente in questo progetto e che piano piano cresca il numero delle redazioni (al momento ce ne sono 3), in modo da potersi espandere il più possibile. Detto ciò, un aiuto economico può servire a coprire alcune spese, come quelle che si sostengono per procurarsi materiale nuovo da visionare, macchine adibite a test o per acquistare software, hardware, per le telefonate, eccetera. Inoltre, è è per noi una priorità fondamentale mantenere un aspetto qualitativo di prima classe e questo, spesso, richiede un quantitativo di lavoro professionale per la fase di fotocomposizione, oltre alle attività delle redazioni. Tutto ciò ha un costo, quindi se ti piace C=FanGazette, non esitare a donare qualcosina, anche pochissimo: ci aiuterai a migliorare la fanzine.

A fronte del tuo contributo, verrà realizzata un'inserzione pubblicitaria su di un argomento che ti sta a cuore o su di una tua attività amatoriale o professionale che potrai riutilizzare in qualsiasi rivista, fanzine o sito web.
Email e donazioni (solo via PayPal come regalo/gift e causale "DONAZIONE CONTRIBUTO CFANGAZETTE") vanno inviate a **luca.antoniazzi@gmail.com (lucommodore)**. Non sarà trattenuta nessuna percentuale della donazione; questa verrà, infatti, interamente reinvestita per continuare il progetto C=FG.
Insieme al contributo, forniteci, quindi (sempre via email a lucommodore):

- la dichiarazione (nel testo dell'email) *"Io <Nome e Cognome> AUTORIZZO il ricevente a pubblicare, anche modificato, a titolo gratuito, il materiale allegato alla presente email. ATTESTO che il contributo da me inviato non contiene materiale soggetto a diritto d'autore o su cui terzi possano vantare diritti e sollevo, quindi, chiunque altro da ogni responsabilità in merito."* Email prive di tale dicitura non verranno prese in considerazione;
- l'oggetto dell'inserzione pubblicitaria che si desidera ricevere in regalo, con tanto di testi, immagini e quant'altro, il tutto, con la miglior qualità e con la miglir descrizione possibile. Puramente a titolo informativo, sappiate che la qualità dell'advertising presente su C=FanGazette è quella che potete riscontrare su questo numero.

NOTE:
Non saranno accettati materiali che infrangono le leggi attualmente vigenti. Ogni contributo, anche se non pubblicato, non verrà restituito. Per ogni chiarimento/dubbio, si prega di contattare una delle redazioni (da wwww.nonsoloamiga.com) PRIMA di effettuare l'invio di contributi di materiale (testi, immagini, ecc.) o di una donazione. La pubblicazione di materiale resta sempre e comunque a discrezione dei redattori di C=FG. Ovviamente, tutto il materiale inviato dovrà essere in qualche misura inerente ai temi trattati da C=FG o almeno di potenziale interesse per i suoi lettori. Per donazioni di "materiale Commodore o simili", infine, si prega di contattare le redazioni tramite il forum www.nonsoloamiga.com
Tendenzialmente Tendenzialmente, è accettato qualsiasi tipo di materiale che sarà, poi, ripristinato e ridistribuito a chi ne ha più bisogno, spesso a titolo gratuito o chiedendo il semplice rimborso delle spese affrontate per il ripristino e per l'eventuale spedizione.

SECONDA PARTE

GIOCHI SU CART

CONTINUA LA LISTONA COMPLETA DEI GIOCHI SU CARTUCCIA PER COMMIE, IN QUESTO NUMERO, RIPORTIAMO I VIDEOGIOCHI DAL TITOLO CHE COMINCIA CON LE LETTERE DALLA "L" ALLA "P"...

Laser Cycles
Produttore: Turbo Software Inc.
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: sconosciuto
Rarità: di scarsa reperibilità
Una battaglia uno contro uno di moto del futuro, basata sul concetto di Tron, con vista dall'alto. Basicissimo ma molto divertente per le sfide in 2.

Last Ninja Remix
Produttore: System 3
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: John Twiddy
Rarità: di scarsa reperibilità
Uno dei giochi più belli della storia dell'umanità (Last Ninja 2) riproposto in versione su cartuccia con musiche remixate da Reyn Ouwehand.

Lazarian
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Andy Finkel
Rarità: comune
Simpatico giochino spaziale old-school a schermate statiche.

Lazer Zone
Produttore: HES
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Jeff Minter
Rarità: di scarsa reperibilità
Uno dei primi giochi di Minter pubblicati dalla HES. Si controllano due pistole, una sull'asse delle X e una sull'asse delle Y, semplicemente occorre uccidere tutti gli invasori che appaiono sullo schermo prima che raggiungano una delle pistole e la facciano a pezzi. La possibilità di giocare insieme o in competizione rende il gioco molto carino da giocare in multiplayer.

Leaderboard
Produttore: Access
Anno di pubblicazione: 1987
Autore: Roger/Bruce Carver
Rarità: di scarsa reperibilità
La versione su cartuccia di uno dei più bei videogiochi di golf di sempre.

Le Mans
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: HAL Laboratory
Rarità: comune
Divertente giochino di corse con vista dall'alto, che si guida con il paddle.

Learning with Leeper
Produttore: Sierra Online
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Bobbit
Rarità: comune
Giochino educativo per bimbi diviso in 4 sezioni: riconoscere le icone, fuggire dal labirinto, colorare i disegni e contare i numeri.

Letter-Go-Round
Produttore: CBS Software
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: CCW Inc
Rarità: comune
Semplice giochino educativo per aiutare i bambini a imparare parole e lettere dell'alfabeto.

Letter Scrambler
Produttore: Maxion
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Ken Madell
Rarità: di scarsa reperibilità
Solo un'altra versione di Up For Grabs della Spinnaker.

Linking Logic
Produttore: Fisher Price
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Frieda Lekkerkerker
Rarità: common
Semplice puzzle-game per bambini, in cui occorre disporre correttamente le parti di un ponte, in modo da non far cadere in acqua il tuo "amico".

UCCIA PER C=64

8 bit

Lode Runner
Produttore: Broderbund
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Dane Bigham
Rarità: non comune
Un classico giochino di piattaforme (e scale) del passato. Raccogli tutti gli oggetti presenti sullo schermo, evitando i cattivi che cercano di acchiapparti. Ancora oggi risulta divertente nella sua semplicità.

Logic Levels
Produttore: Fisher Price
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Frieda Lekkerkerker
Rarità: comune
Molto simile a Linking Logic ma pensato per bambini un po' più grandi.

Lunar Leeper
Produttore: Sierra Online
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Dr Bob
Rarità: di scarsa reperibilità
Vola attraverso lo scenario lunare per salvare i sopravvissuti e portarli al sicuro, distruggendo i nemici saltellanti ed evitando di finire il carburante.

Make-A-Face
Produttore: Learning Tree
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Designware
Rarità: di scarsa reperibilità
Diversa versione di Facemaker della Spinnaker, cambia solo la scatola.

Mario's Brewery
Produttore: Mr Computer Products
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Jeremy Thorne
Rarità: di scarsa reperibilità
un clone - piuttosto difficile ed alquanto mal realizzato - di donkey kong.

Mastertype
Produttore: Scarborough
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Bruce Zweig
Rarità: non comune
Giochetto educativo per bambini, con 18 lezioni per imparare a scrivere con la tastiera del C=64. Digitando le giuste lettere e premendo Return, salta fuori un mago che distrugge le astronavi nemiche.

Math Mileage
Produttore: CBS Software
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Marcia Burrows
Rarità: Non comune
Un giochino educativo in cui occorre guidare un'automobile lungo una strada di numeri tramite l'esecuzione corretta di operazioni aritmetiche.

Maze Man
Produttore: Turbo Software Inc.
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Creative Equipment
Rarità: Non comune
Un mediocre clone di Pacman con un grande labirinto. Qui le pillole energetice rispediscono semplicemente i fantasmi nelle posizioni di partenza ed è possibile andare in modalità Turbo per "correre" più veloci.

Maze Master
Produttore: HES
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Michael Cranford
Rarità: non comune
Prima del mitico The Bard's Tale, Michael Cranford scrisse questo embrionale gioco di ruolo che già presentava una scheda del personaggio (guerriero o mago) con tanto di caratteristiche, equipaggiamento, incantesimi, combattimenti a turni e visuale di gioco in prima persona. L'impossibilità di salvare lo rende un po' indigeribile ma Maze Master rappresenta comunque qualcosa di storicamente molto importante.

Megafun
Produttore: Entertainment Software
Anno di pubblicazione: 2004
Autore: Scott Julian
Rarità: di scarsa reperibilità
Simpatica compilation di 3 giochini: Ten Pin Bowling, Meteor Runner e Vortex: un gioco di bowling per 1-4 giocatori, uno shoot'em up a scorrimento orizzontale ed una sorta di Asteroids, in cui lo scopo è quello di distruggere il nucleo di una base al centro dello schermo.

Memory Manor
Produttore: Fisher Price
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Frieda Lekkerkerker
Rarità: non comune
Uno strano giochino mnemonico: dopo averi riempito alcune bacinelle d'acqua con un elicotterino e dopo che la pioggia avrà sporcato le finestre di un palazzo, occorre ricordarsi e pulire quelle dietro cui ci sono degli oggetti.

Miner 2049er
Produttore: Big 5
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Frank G
Rarità: di scarsa reperibilità
Uno dei primi platform-game di sempre che, al di là della primitiva grafica e dei basici effetti sonori, risulta ancora una discreta sfida.

Minigame Competition Collection
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2009
Autore: Geir Straume
Rarità: raro (Tiratura esaurita)
Compilation di 4 giochini di 4 Kb ciascuno scritti dall'autore: Bellringer, Sub Destroyr, Diamond maze 64 e Bellringer II.

Minnesota Fat's Pool Challenge
Produttore: HES
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: N. Strange
Rarità: non comune
Uno dei primi giochi di biliardo in assoluto. Ricco di opzioni per 1 o 2 giocatori, MFPC ha un sistema di gioco molto semplice e presenta una visuale dall'alto. Lo stesso gioco era stato precedentemente pubblicato in UK su cassetta con il nome di Hustler, l'unica differenza è il colore del tavolo di gioco che in Hustler è verde mentre in MFPC è nero.

Mole Attack Max
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: HAL Laboratory
Rarità: Raro
La trasposizione su Commie del classico Whack-a-Mole. Per giocare usano solo 9 tasti della tastiera e occorre stare attenti di colpire solo le teste delle talpe evitando le code o il punteggio scenderà anziché salire.

Mollusk Redux
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 20XX
Autore: Achtn Volkers & Sean Connolly
Rarità: Bassa tiratura, prodotto in commercio
Guida una grossa seppia per i fondali marini dei 4 oceani (6 livelli ciascuno) per mangiare pesci evitando squali e altri pericoli.

Money Wars Max
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: HAL Laboratory
Rarità: raro
In questo gioco si devono trasportare sacchi di denaro da un lato all'altro dello schermo cercando di evitare i fulmini che cadono dal cielo.

Monster Voyage
Produttore: Maxion
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Joyce Hakansson
Rarità: di scarsa reperibilità
Aegean Voyage della Spinnaker con nome e scatola diversi.

Moon Patrol
Produttore: Atarisoft
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Sconosciuto
Rarità: non comune
Ottima conversione dell'omonimo gioco Arcade. Guida il tuo carro attraverso 26 settori della superficie lunare evitando gli ostacoli e distruggendo i nemici. Davvero molto giocabile e godibile.

Moondust
Produttore: Creative
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Jamon Lanier
Rarità: non comune
Più che un gioco è una sorta di esperienza artistica interattiva, anzi è il primo vero e proprio Art-Game della storia, pubblicato 20 anni prima della stessa definizione del genere. In Moondust si guida un astronauta qua e là per lo schermo creando traiettorie colorate e particolari suoni dal sapore quasi terapeutico. Stranissimo e geniale.

Motor Mania
Produttore: Romox
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: John Fitzpatrick
Rarità: raro
Semplice gioco di guida con visuale dall'alto alla maniera degli antichi...

Mountain King
Produttore: Beyond
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Douglas Dragin
Rarità: non comune
Un frenetico platform old school un po' più strano del solito. Corri di notte per la montagna, collezionando gli oggetti che trovi ed evitando i pericoli, per entrare nella stanza del trono e cercare di prendere la corona.

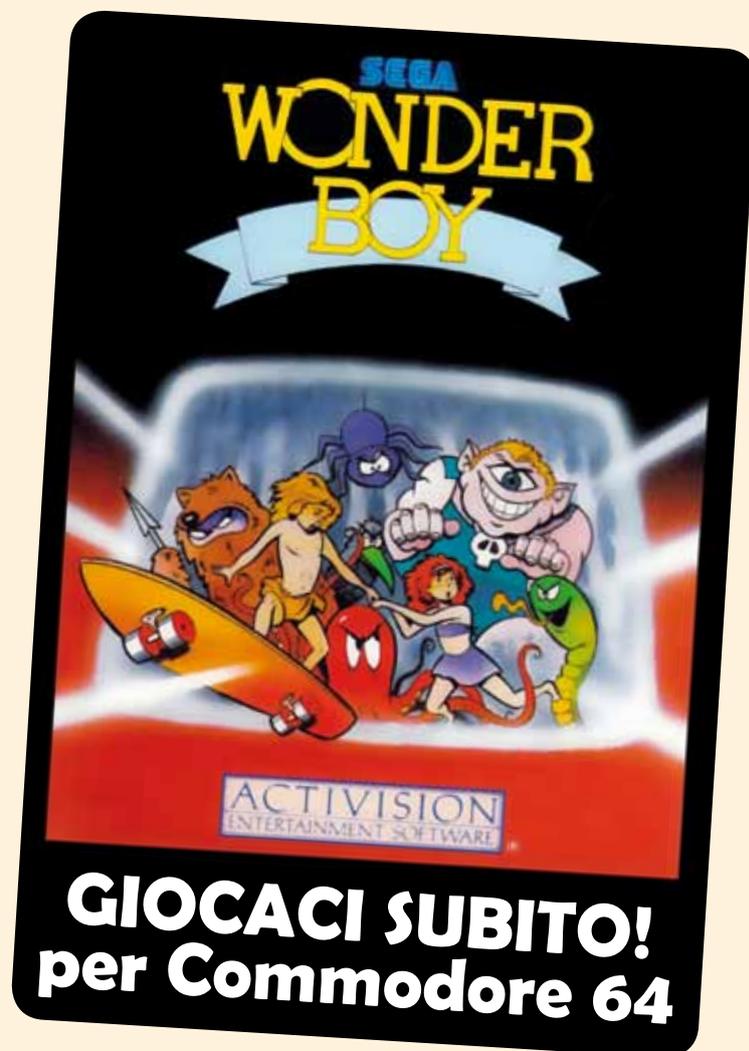
Movie Musical Madness
Produttore: CBS Software
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: The Dovetail Group
Rarità: non comune
Non proprio un videogame quanto piuttosto uno strano programmino per creare una specie di scenario su schermo (attraverso il posizionamento di svariati oggetti predefiniti) e muoversi con un omino all'interno di esso, con tanto di musichetta d'accompagnamento. Strambo a dir poco.

Mr Cool
Produttore: Sierra Online
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Peter Oliphant
Rarità: di scarsa reperibilità
Una sorta di clone di Q*Bert in 2 dimensioni. È carino ma non regge il confronto con l'originale.

Mr TNT
Produttore: HES
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Harley Puthuff Jr
Rarità: di scarsa reperibilità
Una sorta di geniale miscuglio tra Quix e Pacman. Lo scopo del gioco è quello di spegnere le micce accese che bruciano i fili di una sorta di ragnatela, di cui si compone ogni schermata di gioco. Una bella sfida!

Ms Pacman
Produttore: Atarisoft
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: sconosciuto
Rarità: non comune
Conversione perfetta del gioco Arcade, Ms Pacman è ancora oggi un gran bel giochino sotto ogni punto di vista. Molto, molto meglio del Pacman originale dell'anno precedente.

Munchman & Galaxions
Produttore: HES Australia
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Solar Software
Rarità: di scarsa reperibilità
Due spartanissimi cloni di PacMan e Galaxian.

Myth
Produttore: System 3
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: Peter Baron
Rarità: raro
Viaggia nel tempo attraverso 4 vasti e geniali livelli di gioco, per sconfiggere il demone malvagio. Storico capolavoro della System 3 nonché uno dei migliori giochi per C=64 disponibili su cartuccia. Grafica, musiche ed effetti sonori da urlo accompagnano un gameplay impeccabile e rendono Myth un'esperienza di gioco indimenticabile.

Narco Police
Produttore: Dinamic
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: Iron Byte
Rarità: raro
Una delle cartucce più rare per Commodore 64, nasconde un gioco abbastanza particolare nel suo genere, quasi un precursore dei moderni sparatutto in terza persona, con tante opzioni per armare il personaggio. Purtroppo il gameplay è confusionario e difficle, il sonoro ridotto ai minimi termini e l'area di gioco effettiva è molto piccola. Peccato!

Navy Seals
Produttore: Ocean
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: John Meegan
Rarità: non comune
Un bellissimo platform-game, a partire dalla meravigliosa musica dei titoli. Difficile al limite del frustrante, Navy Seals si avvale di un comparto tecnico di primissima scelta. Versione videoludica di un pessimo film, il gioco consiste nell'attivare cariche esplosive nella zona nemica per poi tentare di fuggire da Beirut prima dell'esplosione. Eccezionali anche le svariate schermate grafiche che appaiono tra i vari livelli di gioco.

Not Even Human
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2011
Autore: Onslaught
Rarità: bassa tiratura, prodotto in commercio
Una particolare sfida di alieni (per 2 giocatori) a metà tra il puzzle-game ed il gioco di strategia. Semplicemente geniale.

Novablast
Produttore: Imagic
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: sconosciuto
Rarità: di scarsa reperibilità
In questo shoot'em up old school a scorrimento orizzontale, guida la tua astronave in difesa delle 4 città dislocate nell'area di gioco e minacciate dagli invasori. Colorato e intelligente, Novablast nella sua semplicità è senz'altro ancora meritevole di qualche partitina.

Number Nabber Shape Grabber
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: sconosciuto
Rarità: comune
Un giochino educativo per imparare basiche equazioni che si presenta simile a Dig Dug. Si scelgono i numeri per poi disporli nel modo corretto.

Number Tumblers
Produttore: Fisher Price
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Childware Corporation
Rarità: comune
Un gioco educativo per imparare l'aritmetica ma con la possibilità di sfidarsi in 2. Si deve comporre l'operazione che produce il risultato stabilito dal gioco, scegliendo i giusti numeri e simboli matematici.

Oil's Well
Produttore: Sierra Online
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: Thomas Mitchell
Rarità: non comune
In questo divertente clone di Anteater si controlla una specie di serpente che, allungandosi, deve mangiare tutti i puntini presenti in un labirinto sotterraneo, facendo attenzione a non farsi toccare sulla coda dai piccoli mostri che popolano il sottosuolo..

Omega Race
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: sconosciuto
Rarità: comune
Buona conversione dello storico Arcade della Midway, un semplice shoot'em up a schermate statiche, abbastanza simile ad Asteroids ma diverso nel sistema di gioco. Lodevole la quantità di opzioni presenti.

Omega Race Max
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: sconosciuto
Rarità: raro
La versione giapponese di Omega Race, compatibile con il Commodore MAX, è all'incirca lo stesso gioco pubblicato in occidente.

Omega Race 64
Produttore: Handic/Commodore
Anno di pubblicazione: 1982
Autore: sconosciuto
Rarità: non comune
La versione svedese di Omega Race: stesso gioco, diversa scatola.

Pacman
Produttore: Atarisoft
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: sconosciuto
Rarità: non comune
Decente conversione del celeberrimo gioco Arcade della Namco, fedele graficamente ma completamente privo delle scenette animate dell'originale. Ad ogni modo, Pacman è sempre Pacman...

Pancho
Produttore: Romox
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Olivier Barthelemy (Micro Application)
Rarità: raro
Godibile clone di Q*Bert con un grasso messicano come protagonista.

Panic Analogue
Produttore: RGCD
Anno di pubblicazione: 2012
Autore: H Macaroni & Redcrab (Goin' Sideways)
Rarità: bassa tiratura, prodotto in commercio
In Panic Analogue si guida (con il paddle, non con il joystick) uno strano mostrino rotondo munito di mani, piedi e torcia. Dal soffitto della grotta cadono gocce d'acqua che vanno bevute e fuocherelli che alimentano la torcia prima che tocchino terra. Giocabilissimo, frenetico e divertente.

Pang
Produttore: Ocean
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: Arc Developments
Rarità: non comune
Carinissimo gioco in cui si devono ripulire le svariate schermate da grosse palle rimbalzanti che, quando colpite, si dividono in più palle più piccole fino a sparire. Eccellente conversione dell'omonimo gioco Arcade, Pang per il C=64 è frenetico, coloratissimo e divertente soprattutto da giocare in multiplayer. Ottime anche le musiche e le schermate grafiche in gioco.

Park Patrol
Produttore: Activision
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Tony Ngo
Rarità: di scarsa reperibilità
Aiuta il ranger a ripulire il parco e il fiume dai rifiuti, evitando i pericoli e cercando di evitare di restare secco di benzina nel motore del canotto. Un vecchio giochino davvero simpatico.

Pastfinder
Produttore: Activision
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Tim Wilson
Rarità: di scarsa reperibilità
Particolare giochino old school a scorrimento verticale che consiste nel percorrere settori radioattivi, raccogliendo oggetti, sparando ai nemici e saltando gli ostacoli.

Peanut Butter Panic
Produttore: CBS Software
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: CCW Inc
Rarità: comune
Un giochino pensato per insegnare ai bambini la cooperazione. Si controllano 2 creature che raccolgono stelle per trasformarle in panini.

Pinball Spectacular
Produttore: Commodore
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: HAL Laboratory
Rarità: comune
Spartanissimo giochino a metà tra un flipper e una sorta di Breakout. Si controlla con il paddle.

Pipes
Produttore: Creative
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: John Doering
Rarità: non comune
Semplice puzzle-game per bambini, in cui occorre mettere insieme parti di tubature per farci scorrere l'acqua.

Pitfall
Produttore: Activision
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Peter Filiberti
Rarità: non comune
Buona conversione del popolare gioco Arcade, in cui si guida un cercatore di tesori attraverso i pericoli della giungla.

Pitfall 2
Produttore: Activision
Anno di pubblicazione: 1984
Autore: Tim Shotter
Rarità: Non comune
Il grande capolavoro della Activision e per molti il platform-game per eccellenza, Pitfall 2 è ancora oggi un bellissimo giochino grazie alla coloratissima grafica, all'inconfondibile musichina ed al gameplay praticamente perfetto.

Pitstop
Produttore: Epyx
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: sconosciuto
Rarità: comune
Classico e simpatico gioco di Formula 1, molto grezzo nel comparto tecnico ma sicuramente apprezzabile per la sua storicità.

Pole Position
Produttore: Atarisoft
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: sconosciuto
Rarità: non comune
Altro classico Arcade di Formula 1, carino grqaficamente ma un po' scattoso nello scrolling. Gli effetti sonori in gioco sono grezzi ma lo erano anche quelli dell'originale. Una buona conversione tutto sommato.

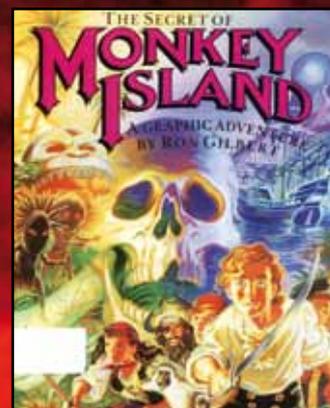
Popeye
Produttore: Parker Brothers
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: sconosciuto
Rarità: non comune
Ottima conversione del gioco Arcade. Guida Popeye a raccogliere tutti gli oggetti che lancia Olivia, evitando Bluto e la strega Bacheca, per tre schermate di gioco differenti.

Powerplay cartridge
Produttore: Microprose
Anno di pubblicazione: 1990
Autore: sconosciuto
Rarità: di scarsa reperibilità
Splendida compialtion di tre giochi eccezionali: Rick Dangerous, Stunt Car Racer e Microprose Soccer. Sicuramente, una delle più belle cartucce mai uscite per il Commodore 64.

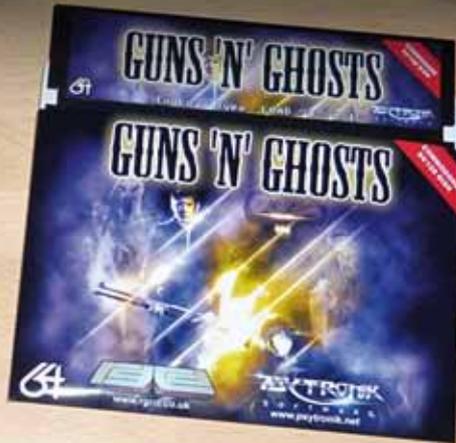
Princess and the Frog
Produttore: Romox
Anno di pubblicazione: 1983
Autore: PSI
Rarità: raro
Un brutto clone di Frogger, in cui ci sono cavalieri armati di lancia al posto delle automobili. Inoltre, se si porta la ranocchia in una casella dove si vedono le labbra della principessa, allora, al posto della ranocchia, nella casella compare la faccia di un omino e si guadagnano più punti.

CONTINUA SUL PROSSIMO NUMERO ...

GAME PARADE

In ogni numero di C=FanGazette riportiamo le più famose chart e classifiche nazionali ed internazionali, relative ai migliori giochi per sistemi Commodore. Questa volta vi proponiamo la TOP-100 dei videogiochi per Amiga su www.lemonamiga.com
"Costola Amigara" del più anziano lemon64.com, lemonAmiga è un sito favoloso per tutti i fan del mondo C= a 16 bit. Quindi ,se non lo conoscete già, andate a navigarvelo subito, per benino!
Per la precisione, abbiamo preso la classifica "Top 100" dei giochi per Amiga 500/600 ed eccola qua! Tra le chiacchiere che si fanno qua tra le nostre (3) redazioni non s'è riscontrata nessuna sorpresa nel trovare la saga dell'isola della scimmia in vetta alla classifica; fatto sta che, senz'altro, per riportare davvero una lista veramente completa di giochi eccezionali, realizzati per il Commodore Amiga, ci vorrebbe ben altro che questa breve classifica di sole 100 voci...

I MIGLIORI PER AMIGA 500!

1. *The Secret of Monkey Island*
2. *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*
3. *The Settlers*
4. *Cannon Fodder*
5. *Lemmings*
6. *Sensible World of Soccer '96/'97*
7. *Dune II: The Battle for Arrakis*
8. *UFO: Enemy Unknown*
9. *Civilization*
10. *Flashback*
11. *Speedball 2: Brutal Deluxe*
12. *Wings*
13. *Turrican II: The Final Fight*
14. *Another World*
15. *Sensible World of Soccer*
16. *Pirates!*
17. *Syndicate*
18. *Pinball Dreams*
19. *Pinball Fantasies*
20. *Ruff 'n' Tumble*
21. *Chaos Engine, The*
22. *Worms*
23. *Eye of the Beholder II: The Legend of Darkmoon*
24. *Lotus Turbo Challenge 2*
25. *Formula One Grand Prix*
26. *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*
27. *Beneath A Steel Sky*
28. *Moonstone: A Hard Days Knight*
29. *It Came from the Desert*
30. *Superfrog*
31. *North & South*
32. *Lemmings 2: The Tribes*
33. *Indiana Jones and the Last Crusade*
34. *Frontier: Elite II*
35. *Dyna Blaster*
36. *Stunt Car Racer*
37. *Elite*
38. *IK+*
39. *Lionheart*
40. *Populous II: Trials of the Olympian Gods*
41. *Dungeon Master*
42. *Mega lo Mania*
43. *Super Cars II*
44. *Eye of the Beholder*
45. *Battle Squadron*
46. *Lotus Esprit Turbo Challenge*
47. *Hunter*
48. *Bubble Bobble*
49. *Benefactor*
50. *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*
51. *Maniac Mansion*
52. *Dune*
53. *Rodland*
54. *Loom*
55. *Sensible Soccer v1.0*
56. *Turrican*
57. *Cruise for a Corpse*
58. *Defender of the Crown*
59. *Jimmy White's Whirlwind Snooker*
60. *Prince of Persia*
61. *Sim City*
62. *SWIV*
63. *Alien Breed: Special Edition 1992*
64. *F/A-18 Interceptor*
65. *Pang*
66. *Desert Strike: Return to the Gulf*
67. *Apidya*
68. *The First Samurai*
69. *Hybris*
70. *Ports of Call*
71. *Silk Worm*
72. *Hired Guns*
73. *Kick Off 2*
74. *Populous*
75. *Shadow of the Beast III*
76. *Super Cars*
77. *Pushover*
78. *Rainbow Islands*
79. *Parasol Stars: The Story of Rainbow Islands II*
80. *Turrican 3*
81. *Leander*
82. *Project-X Special Edition 93*
83. *James Pond 2: Codename RoboCod*
84. *Gods*
85. *Lotus III: The Ultimate Challenge*
86. *Micro Machines*
87. *Toki*
88. *Shufflepuck Café*
89. *Battle Chess*
90. *The Newzealand Story*
91. *Cannon Fodder 2*
92. *Golden Axe*
93. *Alien Breed*
94. *Indianapolis 500: The Simulation*
95. *Pac-Mania*
96. *Wings of Fury*
97. *Agony*
98. *Project-X*
99. *R-Type*
100. *Ivan 'Ironman' Stewart's Super Off Road*

GUNS 'N' GHOSTS
COMMODORE 64 / 128
PREMIUM EDITION
GUNS 'N' GHOSTS
PSYTRONIK SOFTWARE
www.rgcd.co.uk
www.psytronik.net

La Posta...

TENDENZIALMENTE PUBBLICHIAMO TUTTA LA ROBACCIA CHE CI ARRIVA. QUALCHE VOLTA RISPONDIAMO PURE! E NELLA SPERANZA CHE CI MANDIATE SEMPRE MATERIALE PEGGIORE, VI AUGURIAMO BUON DIVERTIMENTO CON LA RUBRICA DELLA POSTA.

Una rubrica per veri duri... Abbiamo tentato, davvero, di impostare qualcosa di fine e misurato, senza eccessi e dal ricercato registro linguistico ma abbiamo fallito miseramente...
È assolutamente fantastico constatare un così forte fervore per ciò che rappresentano "C= & Amiga" a un ventennio dalla loro uscita dalle scene e dai mercati che contano.
Grossomodo, dal fervore di cui sopra scaturiscono in massa esternazioni sentimentali come: "*...sììì! Mi son rotto proprio il razzo di Windows e Apple, si fottessero tutti e torniamo alla Commodore!*"
E cose così...
I più agguerriti di tutti pare siano amighisti e anti-amighisti delle diverse ere informatiche, tanto per far capire il livello, ma qui a C=FG vogliamo bene un po' a tutti, non ci siamo sentiti di censurare in alcun modo i vostri sinceri sentimenti e così la rubrica della posta risulterà in alcuni momenti un bel po' 'trash'...
E la cosa ci fa un sacco piacere!
Perché abbiamo pensato che, in fondo, una delle caratteristiche comuni un po' a tutti i Nerd è quella di avere uno spiccato gusto dell'orrido...

Scriveteci direttamente dalla pagina della posta!
http://www.commodorefangazette.com/scrivi.php

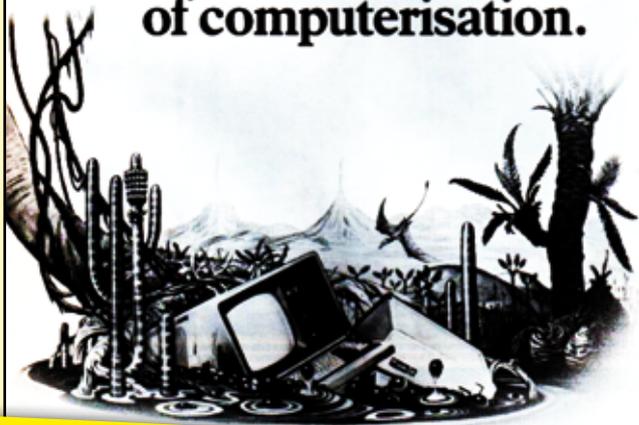
ETERNO AMORE PER LA C= !!!

Ciao ragazzi, il vostro primo numero è stupendo! Anche io sono un piccolo collezionista di Commodore. Per diletto ho assemblato già dal 2008 un pc dentro un Commodore 64 hacked... Vi può interessare come articolo? Magari sotto rubrica hacker o fan... Vi posso mandare qualche foto se volete. Sapete, se oggi lavoro come tecnico e venditore di computer, lo devo al commodore 64. Quanti ricordi da piccolo, quando per giocarci o stare solo a guardare (perchè ero troppo piccolo), andavo da mio cugino. E lo guardavo giocare per ore, senza stancarmi mai, di vedere quelle splendide presentazioni iniziali. Pur non giocando, ero partecipe insieme a lui in quelle avventure pixellose. Me ne comprai uno usato solo nel 1989 e avevo 12 anni. Mi accompagnò per 3 anni. I miei amici avevano Atari e Amiga ma a me bastava il mio biscottone. Qualche anno dopo mi riusciva impossibile capire come la Commodore fosse fallita... e iniziò l'era Windows, PC e internet. Nel 2008 mi tornò subconsciamente, una gran voglia di collezionare i Commodore, vedendo i prezzi su ebay molto bassi. Comprai perfino un lotto di non funzionanti per costruirci quello che chiamerò il Commodore 80.

Il Commodore 80 all'interno aveva una scheda Intel Mini-ITX con cpu ATOM, ma dovetti tagliare un altra scocca di un 64 e unirla con la vetroresina, per farci stare tutto. Ci misi un HDD da 160GB, un mast DVD da notebook, un pannello a destra per l'accensione e perfino la famosa Keyrah che mi servì per far funzionare la tastiera del commodore. Ci misi windows xp. Lo colorai tutto di bianco, e usai invece la tastiera nera di un Commodore 16. Sò già che può sembrare una bestemmia... ma a me piacque molto come idea. E quando la Commodore Usa, anni dopo ripropose il famoso biscottone con dentro un PC moderno, capii che Altman vide quello che vidi io. E mi spiace che il povero Altman ci abbia lasciato, stava lavorando bene a mio avviso, anche se forse i prezzi erano molto di nicchia. L'anno dopo nacque anche il Commodore 90 in casa mia... un Commodore 64C con dentro una MB di un notebook HP dv6, che tutt'ora uso come PC mediacenter collegato al TV. Concludo, elogiandovi. Avete avuto una grande idea a creare una rivista del genere e penso che possa solo crescere, vedendo i tanti appassionati che possono raccontare ognuno, una loro storia oltre che dando un loro prezioso contributo tecnico. Salutonii!

Rossano

RISPONDE Allanon:
Ciao Rossano! Mi fa molto piacere che ti sia piaciuto il primo numero e che tu, come spero altri lettori, abbia colto in pieno lo spirito con cui è nata la rivista. Tutti all'interno della redazione sono stati più o meno marchiati a fuoco dall'esplosione informatica degli anni 80, capeggiata proprio dalle macchine Commodore di cui il C=64 è senza ombra di dubbio l'indiscusso RE. Anch'io, come te, ho mosso i primi passi nel mondo dei computer con il C=64, prima con i videogiochi e poi sperimentando la programmazione: è stata una folgorazione che mi ha permesso di raggiungere dei livelli di creatività superati solo dopo alcuni anni con l'acquisto di A1200, ma di certo le soddisfazioni più grandi e le sorprese più belle le ho avute con il biscottone che ancora oggi sembra essere molto attivo sulla scena. Ti faccio i complimenti per i tui progetti molto interessanti, un mix fra retro' e moderno per dare sfogo alla voglia esagerata che tutti noi abbiamo di vedere come sarebbe stato il C=64 se si fosse evoluto fino ai giorni nostri: chissà, forse l'informatica sarebbe stata sconvolta nuovamente da qualche macchina visionaria e innovativa come quelle della gloriosa Commodore. Continua a scriverci e a portare avanti la tua passione, magari mandaci anche qualche fotografia dei tuoi lavori, chissà che non si trovi uno spazio per pubblicare le tue macchine!

ANCORA CONSENSI DALLA C=GENERATION!

A volte la memoria mi riporta indietro nel tempo, quando accompagnato da mio padre, un valente operaio congegnatore dell'arsenale marina militare di taranto, che non sapeva un tubo di informatica, ma ben capiva e sosteneva la passione del figlio per la computer science, mi recavo nei negozi specializzati anche solo per visionare le vetrine dove in bella mostra compariva il "re" commodore64.
Un negozio su tutti, anzi due, alimentarono la mia passione per questo glorioso prodotto e per l'home computing di massa che in quegli anni si affermava in tutta Europa, negozi che oggi, purtroppo, non esistono più: MARCOS computer e PRASSI.
Oggi quella stessa passione è ancora viva e mi sorregge nella professione. Con questa lunga premessa voglio solo dire che il C64, così come lo abbiamo conosciuto, non esiste più, ma nonostante ciò esiste ancora, e più viva che mai, la passione che permeò tutto il "movimento" di quell'epoca, una passione che fa parte di ciascuno di noi, che è in noi e che non morirà mai. Ecco perchè sono convinto che la vostra iniziativa editoriale avrà successo: in essa riconosco tutti i caratteri di quella passione che diventa consumata competenza negli anni.
In bocca al lupo!
Nicola

RISPONDE lucommodore:
Nicola la tua storia è quella di qualcuno che arriva direttamente dalla C=Generation e per noi è stata una gioia leggere la tua lettera.
Il volere ad ogni costo il mitico Commie il guadagnartelo lavorando sodo e poi rendere mestiere la tua passione è qualcosa di bellissimo e auspicabile per tutti! In molti, anche nelle redazioni di C=FG, hanno vissuto storie simili che ricorderanno per sempre con orgoglio e nostalgia.
Ciò che è davvero fantastico è che questa passione non finisce mai e dopo intere decadi troviamo ancora programmatori, ingegneri, grafici, musicisti che "creano" per il Commodore 64 spingendolo ancora verso il futuro e generando sempre nuovi utenti e retrogamers a cui Commodore Fan Gazette si rivolge così come faceva ZZap! negli anni '80.
Che posso dire, tieni acceso il vecchio Commie: ne vedrai ancora delle belle!

DVD (COTONE) IS BACK TO THE C=

Grandi! che bella idea!
come a molti altri son venute anche a me le lacrime a vedere la intro con il caricamento del C=64!
Se trovo il tempo mi piacerebbe contribuire con qualche recensione di videogiochi, un tempo le facevo per Kappa, PC Gamer e WorldOnLine, ma ne è passato...
Però la passione è rimasta e un po di dritte probabilmente riesco ancora a darle!
Bel colpo! un abbraccio a tutti.
Davide (DVD)

RISPONDE lucommodore:
Ma grande tu!
Abbiamo "mandato in giro i ragazzi" e, tramite i nostri eccellenti agganci in FBI, CIA, KGB, ITERPOL, Servizi Segreti bulgari e giunta comunale di Casola Valsenio (RA) abbiamo capito chi sei e d'ora in avanti ti chiameremo **Cotone**!
Senz'altro ci farebbe un sacco piacere vederti di nuovo alle prese con recensioni di videogiochi a 8 e 16 bit.
Puoi inviarcele sempre dalla nostra paginetta www.commodorefangazette.com/scrivi.php oppure condite di screenshot direttamente a me (luca.antoniazzi@gmail.com). Se però ti senti di dare una mano più "grossa" al progetto C=FG, ti invito a iscriverti **subitamente** a www.nonsoloamiga.com che poi sì che si ragiona...
A prestissimo!

La Peggiore!

ZOZZONI E LOGGE: IL MISTERO S'INFITTISCE...

Comincio subito col dire che questa lettera se non la pubblicate siete dei zozzoni venduti e vi si devono seccare le palle subito... Poi vorrei sapere chi è che ci guadagna qua? Mi sono informato e ho scoperto che alcuni vostri redattori sono dei pluribannati da svariati forum e che litigano con tutti, altri sono loschi personaggi parapolitici che non si capisce bene che ruolo abbiano... Non mi stupirei se ci fosse qualcuno che paga quattrini sporchi... Fate passare le cose come se la Commodore esistesse ancora e senz'altro siete pagati da quelli che hanno il marchio ma non lo dite! Già in passato si diceva ovunque che un paio dei vostri erano in busta paga alla Commodore USA, quindi che cosa sapete che non volete dire? Vi dovrebbero legare ad un palo della luce e prendere a frustate e calci nelle costole finché non parlate perché siete senz'altro dei brutti bastardi in malafede! E avete pure il coraggio di chiedere donazioni!!! Poi vi spacciate per gente che 'onora la Commodore' ma parlate solo del Commodore 64 e allora cosa c'è dietro? Sta forse per uscire una specie di nuovo mini-commodore64 e hanno mandato voi venduti a fare pubblicità? O magari c'è addirittura una nuova ditta in stile CommodoreUSA che vende PC con sopra il marchio e voi rompete il cazzo a mezza internet spammando e trollando ovunque come le altre volte? Se mi pubblicano la lettera allora sappiate che non dovete fidarvi di questi 4 zozzoni. Sennò siete dei zozzoni lo stesso!

Bisboccio

Comunicato #128 Agosto 1984
Oggetto: Tecnologia Lorraine (prima segnalazione comunicato #11 priorità media)
Priorità: Massima
Segnalazione: Commodore Italia, Commodore Computer Club

Cpu Motorola 68000 (giallo)
128k – 512k Ram (giallo)
Coprocessor (rosso)
320x200 640x200 12 bit (rosso)
Multitasking OS (nero)

CCC 64

RISPONDE Amig4be:

Prendo in consegna anche questa volta la mail vincitrice del blasonatissimo premio "la peggiore", a causa della sua affinità nei contenuti con quella pubblicata nel n°1, oltre che per l'assonanza dei nomi Pinuccio e Bisboccio. Caro Bisboccio, mi sei istintivamente simpatico perché la tua missiva mi ricorda molto il mitico principe della risata, Antonio De Curtis, nel capolavoro immortale Totò a Colori, dove il sedicente "Cigno di Caianiello" Antonio Scannagatti, genio incompreso della mOsica, si indigna per non essere stato ancora pubblicato dall'editore musicale Zozzogno (parodia di Sonzogno), partendo così per una crociata all'assalto della grande Scala di Milano. Dunque se proprio dovessimo venderci a qualcuno ed avere un editore, sarà giocoforza all'editore Zozzogno.

Beh si, tra i redattori qualcuno non è particolarmente amato in certi forum (anzi, diciamo in UN forum) della scena Amiga, ma il tempo non ha fatto altro che dimostrare come tutto ciò sia stato semplicemente causa del nostro voler dire liberamente cose fino a quel momento taciute da tanti... Per quanto riguarda la solita dietrologia sulle intenzioni e sui finanziamenti da parte di entità occulte necessariamente malvagie; pensavo che bastasse quanto detto in risposta alla peggiore del n°1 sull'appartenenza di CFG (o parte di essa) alla Loggia Sessantaquattrista, che da parecchi anni mira al contenimento e alla non espansione del miglior sistema operativo concepito dalle civiltà evolutesi nella via lattea; il tutto al fine di mantenere saldamente al centro della scena il Commodore 64. Pensa che fino a giugno tale loggia era talmente segreta che neanche noi finanziati per produrre CFG ci eravamo mai accorti di essere stati pagati! Tant'è che abbiamo introdotto il sistema di donazioni da te giustamente citato... Quindi è inutile percuoterci brutalmente in cerca di ulteriori informazioni che neanche noi conosciamo. Certamente C=USA è stato un primo serio tentativo di destabilizzazione e magari ne seguiranno altri, come avrai già intuito grazie alla tua perspicacia. Qui gatta ci cova. Che sta succedendo? Manovre occulte o semplice evoluzione di un sistema? Credo bisognerà attendere ancora qualche numero per vedere il reale mosaico iniziare a prendere forma. Tuttavia siamo autorizzati e a mostrare un incredibile documento inedito (il cartellino a sinistra) risalente a quasi 30 anni fa, che potrebbe aiutare a comprendere meglio gli eventi della storia Commodore e con essa dell'informatica...

POSTE BREVI E MESSAGGI

Ma TheKaneB, na sbarbata na vota ogni tanto no eh?
[Matteo90]

... Funziona solo su PC, ed è il remake di un gioco programmato nel 1990 ma mai rilasciato... è IK++ (International Karate Deluxe). Dateci un occhio. La grafica è in parte quella della versione Amiga, in parte dell'Atari ST, e in parte costituita da sprites ridisegnati del C64.
- https://hotfile.com/dl/239280867/e4a1047/IK_090.zip.html
- https://hotfile.com/dl/239279481/1f00131/International_Karate_Deluxe_-_leggimi.rtf.html

Salutoni e complementi per il grandioso n.1!
[Milo Baldi]

Scusate ma devo chiedervi una cosa. Mi son comprato l'Amiga 500 usato su ebay ma non trovo il bottone per accenderla. Aiutatemi.
[Cinar]

Grandi vi dico solo questo!
Sono uno splendido 40enne crescito a pane e c64 speziato con commodore computer club e Zzap nonchè i vecchi numeri di videogiochi. E' stato un piacere leggere il vostro pdf e constatare l'amore che ci mettete. Un solo sogno proibito :una versione cartacea non trovate nessuno che vi pubblichi? Sarebbe troppo bello averne una versione cartacea tra le mani, rilegata con gli spilli come una volta! Applausi!
[Raudo]

leggo a pag. 68 del primo numero:
"Per festeggiare la vendita del milionesimo C=64 prodotto dallo stabilimento tedesco, nel dicembre del 1986 in Germania Ovest realizzarono qualche centinaio di pezzi di un'edizione commemorativa del C=64 con la scocca d'orata. Il Commodore 64 Golden Edition ..."
ne ho giusto uno in casa e ancora oggi puzza maledettamente di pesce. Un caro saluto e buon lavoro, attendo la seconda uscita.
[Gio]

CONCLUDE lucommodore:
"Tanto va la gatta al lardo che vedrai come crescerà rigogliosa!" disse una volta un saggio dopo la terza bottiglia di grappa. Onestamente non ho ancora capito bene cosa significhi ma ci sto lavorando da anni. Spero che possiate aiutarmi a comprendere...

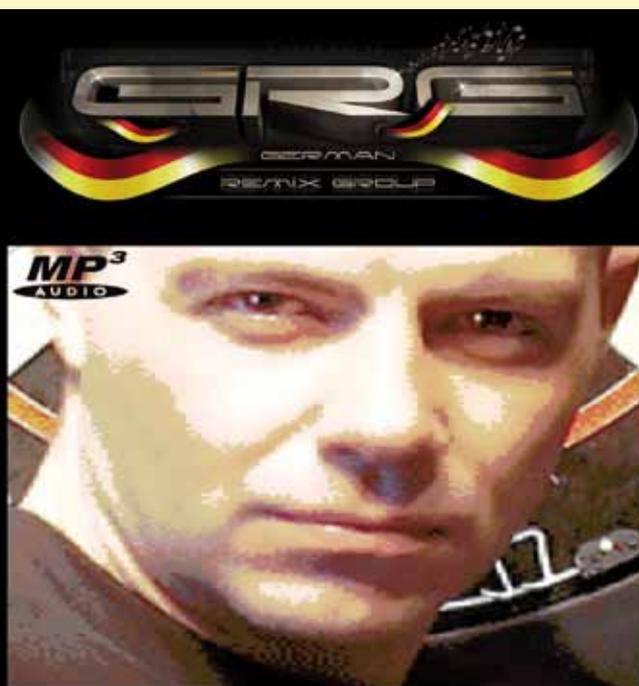
@ Matteo90:
A me non dispiace la barba talebana...

@ Milo Baldi:
Bella segnalazione compare! Se ne hai altre ben vengano!

@ Cinar:
Il tasto d'accensione è sull'alimentatore! Comunque vai tranquillo, non sei il primo...

@ Raudo:
Appena riusciremo a raccogliere il primo centesimo di donazioni proveremo a chiedere qualche preventivo!

@Gio:
Ehm... Me lo regali?

Scriveteci e fate sempre del vostro peggio!

Scriveteci!

SCRIVETECI QUELLO CHE VOLETE NEL MODO CHE VI PARE! APPLICHIAMO SOLO UNA CENSURA DI MINIMA DOVE PROPRIO NON SI PUÒ EVITARE E PUBBLICHIAMO DAVVERO TUTTO CIÒ CHE REPUTIAMO UTILE E/O DIVERTENTE!

LE VOSTRE EMAIL VERRANNO PUBBLICATE SU C=FANGAZETTE E ALL'AUTORE DELLA PEGGIORE VERRÀ SPEDITO IN REGALO UN VIDEOGIOCO ORIGINALE PER COMMODORE 64!

Target Renegade originale (in edizione budget "The Hit Squad") se lo aggiudica Bisboccio! La sua agghiacciante lettera è stata votata da tutti i redattori. Un plebiscito: davvero il PEGGIORE. Bravo Bisboccio!

AL PROSSIMO PEGGIORE:

Poiché sono sempre i migliori quelli che vengono premiati, noi abbiamo deciso, per una volta, di dare un premio ai peggiori.
Anche per un concetto di equilibrio sociale: già sono i migliori, che gli si deve dare pure il premio? Certo che no! 'Sti secchioni del RAZZO...
Il premio, quindi, viene assegnato ad ogni rubrica della posta e andrà a colui che ci avrà scritto la lettera peggiore di tutte. Il "fenomeno" vincitore del premio vedrà pubblicata la sua lettera nella pagina *"La Peggiore!"* e dovrà contattare C=FanGazette per comunicare l'indirizzo per ricevere il premio. I costi di spedizione saranno a carico di C=FanGazette. Spediamo con posta prioritaria. Per inviarci la tua lettera, visita il nostro sito **www.commodorefangazette.com** nella sezione "**Scrivi a C=FG**". Lì ti verranno anche date informazioni su come contattare lo staff, in caso di vincita. **L'autore della peggiore lettera che verrà pubblicata sul prossimo numero di C=FG riceverà in premio *Quick Thinking* e *Vegas Jackpot* originali bundle su cassetta per Commodore 64!** La sfida è aperta a tutti e le lettere verranno firmate dallo pseudonimo che sceglierete voi (restando, così, anonimi, salvo precise richiesta scritte).
E ora, fate del vostro peggio!

LA SENTENZA DI

Don C= è un giustiziere senza volto, predicatore della verità. Come un'oscura leggenda, fin dagli albori della Commodore Generation, la sua fama di sangue e giustizia è giunta fino a noi attraverso le più inquietanti storie horror per bambini nerd. Don C= ha un revolver da cui non si separa mai, lui lo chiama Sentenza. Nessuno che lo abbia visto davvero in volto è rimasto al mondo per poterlo raccontare. Perché se Don C= spara, la sua Sentenza uccide. Senza pietà, nel nome della verità.

PLANAR VS CHUNKY

Hey hombre!

Si, dico proprio a te.

Tu, che "per i giochi 2D la grafica planar è meglio della grafica chunky", fermo o ti sparo in fronte!

> ***"La grafica chunky è molto più efficiente nell'elaborazione rispetto alla grafica planar, sia nel 2D che nel 3D."***

Cosa vuol dire?

Prima di arrivare al display, un'immagine deve essere memorizzata nella memoria RAM, secondo un determinato schema che identifica quali bit definiscono il colore di ogni pixel. Ci sono due rappresentazioni possibili: la planar e la chunky.

La rappresentazione planar, come si può intuire dal nome, lavora a "piani": un'immagine è divisa in tanti piani quanti sono i bit di colore necessari per ciascun pixel; quindi, se un'immagine ha bisogno di 8 bit per definire il colore di ogni pixel, ci saranno 8 piani. Ogni piano può essere pensato come un'immagine monocromatica, dove ogni bit del piano corrisponde a un bit del pixel e la "sovrapposizione" di tutti i piani genera per ogni pixel la quantità giusta di bit necessari al colore.

Come esempio chiarificatore, pensiamo di voler conoscere il colore del 18° pixel di un'immagine planar che ha 8 bpp (bit per pixel): dovremmo prendere il 18° bit del primo piano, poi il 18° bit del secondo piano, poi il 18° bit del terzo piano etc., finché non abbiamo preso tutti e 8 i bit, che assieme (e nel giusto ordine) forniscono il colore del 18° pixel. Quindi, per conoscere il colore di 1 pixel, abbiamo dovuto prelevare dalla memoria 8 valori a posizioni diverse, il che significa 8 letture da memoria.

La rappresentazione chunky (dall'inglese "chunk": pezzo, gruppo), contrariamente alla rappresentazione planar, tiene i bit di colore per ogni pixel tutti vicini tra di loro; quindi, se abbiamo un'immagine da 8 bpp, i primi 8 bit dell'immagine (dal 1° al 8°) saranno relativi al primo pixel, gli 8 bit dal 9° al 16° saranno relativi al secondo pixel, gli 8 bit dal 17° al 24° saranno relativi al terzo pixel e così via. Questo significa che, se vogliamo prelevare il valore dei bit di colore di un determinato pixel, ci basta una sola lettura in memoria, possibilità garantita dal fatto che i bit sono tutti vicini tra loro e la memoria riesce a fornirli in una sola operazione.

Gli accessi in memoria necessari per prelevare ciascun pixel sono molto importanti: quando si vuole fare un'elaborazione sull'immagine, la CPU (o un coprocessore come il Blitter dell'Amiga) deve prima leggere il valore del pixel, calcolare il nuovo valore e infine scrivere il risultato. Si può facilmente capire che la rappresentazione chunky è più efficiente in questo, perché necessita di solo 2 operazioni di memoria (una lettura e una scrittura), mentre la planar ha bisogno di tante letture e tante scritture quanti sono i bit per pixel dell'immagine; nell'esempio dei 8 bpp, ciò equivale a 16 operazioni.

Don C=

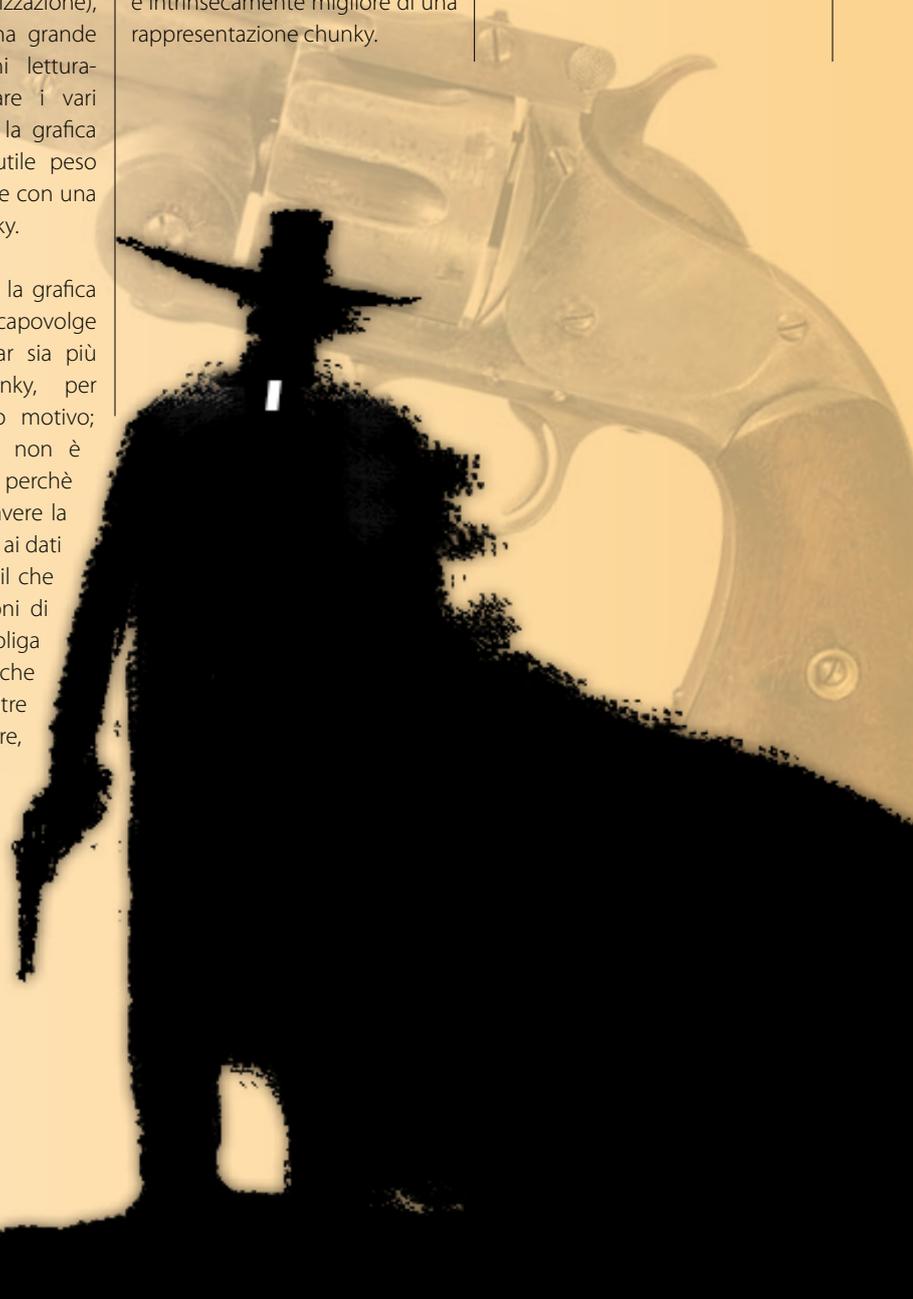
Perché allora non si usa sempre la chunky?
Perché la planar ha un fondamentale vantaggio, che era essenziale al tempo dell'Amiga: permette di risparmiare memoria per immagini a bassi bpp.
Per motivi di organizzazione hardware (a meno di usare tecniche di "impacchettamento" dei bit, complicandone però la gestione), nella rappresentazione chunky è necessario che i bpp siano divisibili interamente per 8 (perché ci sono 8 bit in un byte), e tutte le immagini che non soddisfano questo requisito (es. 3 bpp, 5 bpp...) avranno necessariamente dei bit non usati, necessari ad "allineare" i dati a 8 bit. Ciò comporta uno spreco di memoria che era inconcepibile nell'era Amiga, quando la memoria era poca, così come i colori necessari; per questo l'hardware Amiga è fatto fondamentalmente per lavorare con grafica planar.
Ad alti livelli di bpp (da 8 bit in su, dove praticamente si trovano solo 16, 24 e 32 bpp), il vantaggio di occupazione della planar viene a svanire (si usa la stessa quantità di memoria in entrambe le rappresentazioni), però continuando ad avere la pesantezza di accesso (a 24 bpp servono 48 operazioni per una modifica, al contrario di 2-6 in chunky, dipendentemente dalla larghezza del bus) che limita di molto le prestazioni.

Cosa c'entra il 2D?
Prima di parlare del 2D, parliamo del 3D: per realizzare grafica tridimensionale, bisogna generare l'immagine a partire dalla rappresentazione matematica dei poligoni che compongono la scena 3D (il cosiddetto processo di rasterizzazione), poiché ciò richiede una grande quantità di operazioni lettura-scrittura per aggiornare i vari pixel, si capisce come la grafica planar imponga un'inutile peso nell'operazione, evitabile con una rappresentazione chunky.

Alcuni dicono che, per la grafica 2D, la situazione si capovolge e che la grafica planar sia più efficiente della chunky, per qualche non precisato motivo; ovviamente, tutto ciò non è assolutamente vero, perchè la planar continua ad avere la pesantezza nell'accesso ai dati che la chunky non ha, il che diminuisce le prestazioni di effetti real-time e obbliga ad immagini più statiche o all'uso intensivo di altre funzionalità hardware, come gli sprite.

Conclusioni
La grafica planar è diventata famosa nell'ambito Amiga per il risparmio di memoria nelle immagini a basso numero di colori e dai colorati effetti speciali che i bravi programmatori son riusciti a tirare fuori; però oltre a ciò non è intrinsecamente migliore di una rappresentazione chunky.

Il prossimo che va dicendo in giro che la grafica planar è meglio della grafica chunky dovrà vedersela con la mia Sentenza.

Hombre avvisato...

PROSSIMAMENTE

PARLEREMO DI:

8 bit

La scena del Commodore 64 sta velocemente ritornando ai livelli qualitativi dell'epoca d'oro e c'è chi lavora sodo affinché il vecchio Commie possa tornare a stupire e divertire, come nei tempi in cui ogni uscita di un nuovo videogioco della OCEAN diventava per tutti una sorta di festa internazionale.
In questo contesto, non mancano eventi, annunci e anteprime da togliere il fiato e, tra queste ultime, la più sensazionale è l'imminente uscita (si pensa entro qualche mese) di un nuovo gioco di nome **HYPERION**, chiaramente ispirato a Super Metroid, che verrà proposto in un mega-box pieno di gadget. Occhio alle immagini e cercate di non svenire!

16 bit

Dopo aver ampiamente presentato Oktalyzer sul primo numero di C=FG, per motivi di spazio abbiamo a malincuore dovuto escludere da questo C=FG uno splendido articolo su un altro noto tracker per Amiga 500: **Aegis Sonix**. Cercheremo di inserirlo nel prossimo C=FG, per non lasciare a bocca asciutta per troppo tempo gli amanti di questo genere di software per l'amatissimo Amiga.

Sempre per il Commodore Amiga è finalmente uscito dal cilindro qualche giochino ad opera di alcuni sparuti programmatori. Ancora niente di trascendentale, intendiamoci, ma tenteremo di dare un po' di visibilità a queste realtà per cercare di contribuire alla crescita di una scena, quella relativa ad Amiga, senz'altro non ancora all'altezza delle sue effettive possibilità.

32 bit

Conclusosi, in questi primi due numeri, lo "specialone" sul Commodore OS Vision (64 bit), nell'apposita sezione inizieremo ad approfondire ciò che riguarda i sistemi operativi **Amiga OS like** (32 bit). Siete pronti a conoscere qualcosa di alternativo rispetto ai soliti Windows e Mac OS X?

64 bit

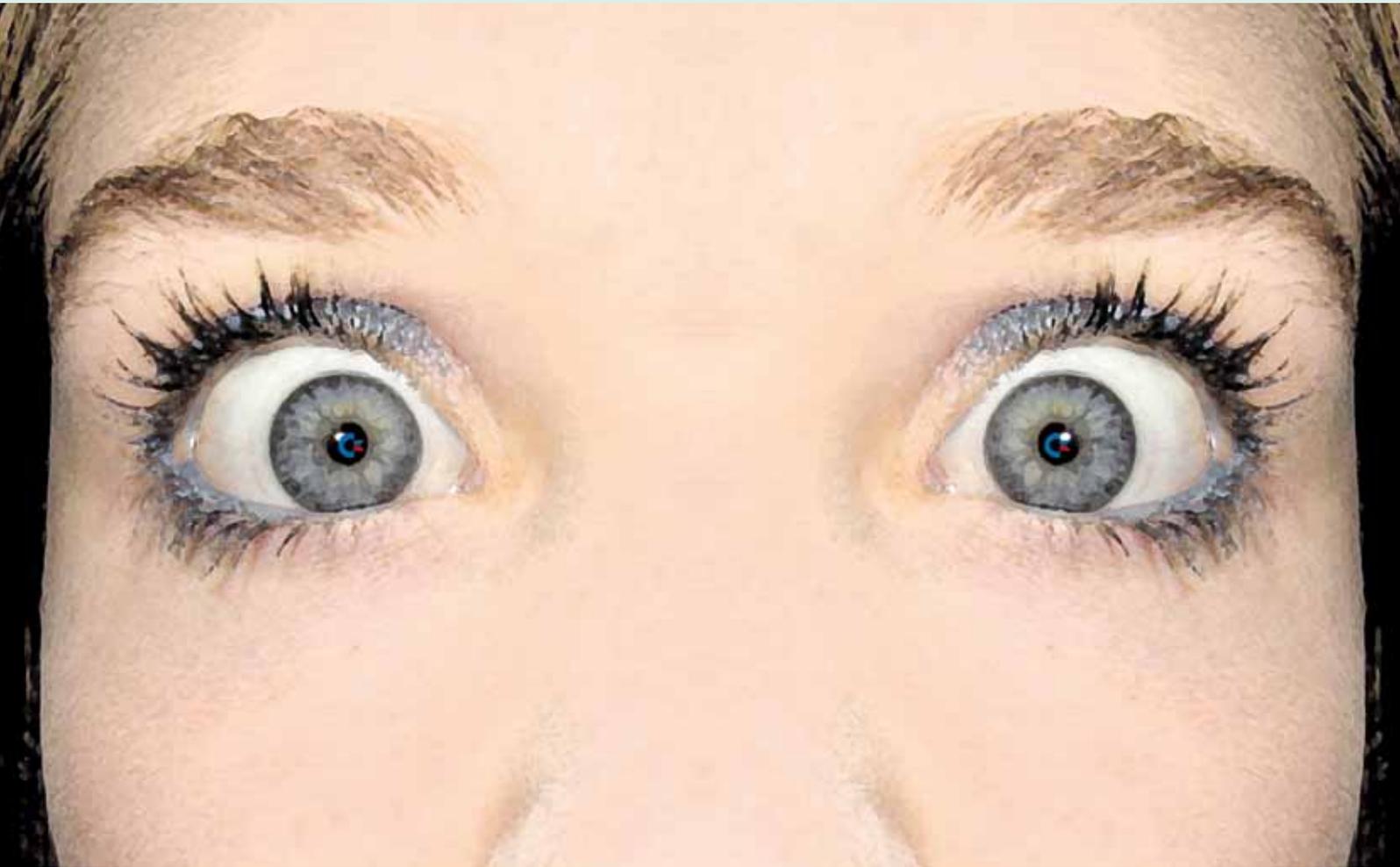
I lettori più attenti avranno certamente fatto caso alla pubblicità "***Amiga x86? Yes we can!***" riportata a pag. 44 di questo numero. Ebbene, non anticipiamo ancora nulla per non rovinare la sorpresa ma i ragazzi di NSA (www.nonsoloamiga.com) sono al lavoro per sfornare qualcosa di veramente eccezionale e... restate sintonizzati su Commodore Fan Gazette!

ARRIVEDERCI AL PROSSIMO MIRABOLANTE NUMERO DI COMMODORE FAN GAZETTE!

>>>>>>>>>>>>>>

1943

icaros desktop

MA È TUTTO VERO...

...PER DAVVERO?

SISSIGNORI, È COSÌ:
È TORNATA LA
COMMODORE GENERATION
ED HA UNA SUA RIVISTA
DI RIFERIMENTO!

SEGUICI SU
WWW.COMMODOREFANGAZETTE.COM